

Demo de CyberSpace, una incursión en el futuro desde tu PC

Descubre las aplicaciones más potentes de Windows con nuestra guía práctica

OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA CUARTA ENTREGA DE NUESTRA GUIA DE USUARIOS DE PC

DUNE II
BATTLE FOR ARRAKIS

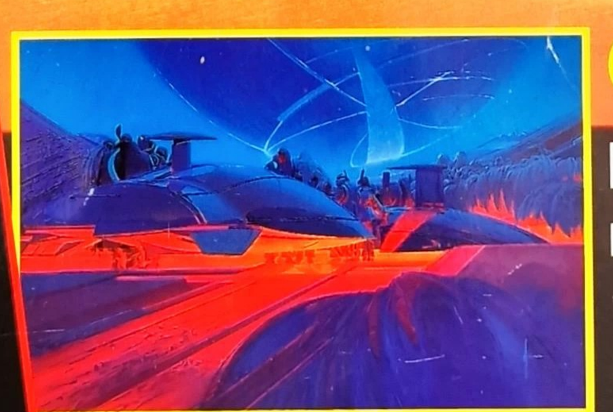
UN POSTER CAIDO DEL CIELO: REACH FOR THE SKIES

LUCHA EN LA ARENA

COMO LLEGAR AL FINAL DE: SHADOW OF THE COMET Y AMAZON

8 414090 201261 00014





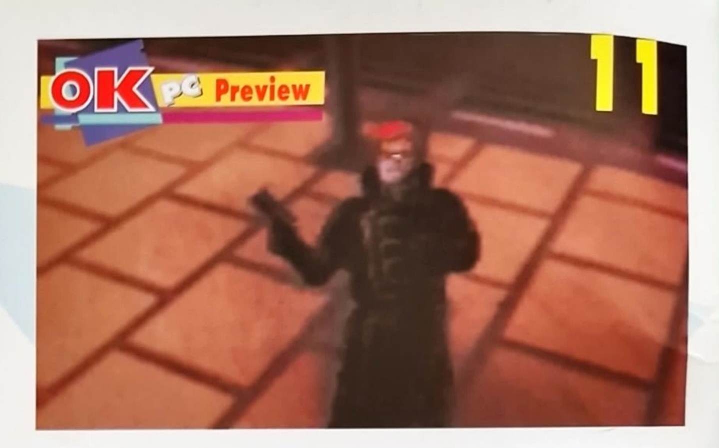
CyberRace
El vuelo del navegante

Cobra Mission
Seducción mortal

DIVIERTETE Y GANA PREMIOS DE ALUCINAR CON NUESTROS SUPER CONCURSOS: NIGEL MANSELL LEMMINGS 2

EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





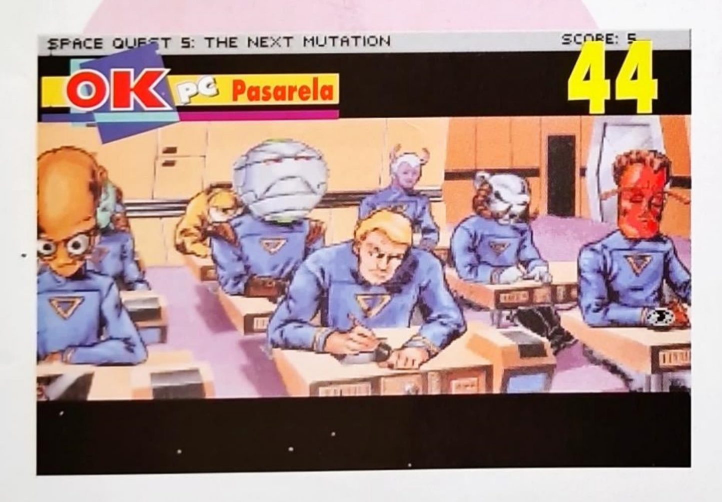
SYNDICATE
Guerrilla en forma de `chip´
¿Quién se batirá contra las empresas para conseguir el poder total? Indudablemente, los sindicatos.



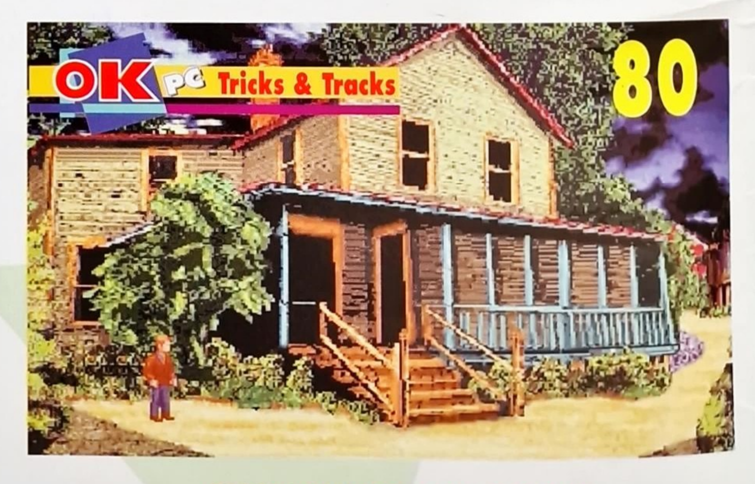
Dune II (Battle for Arrakis)
Matar o morir
Tres familias bajan a la arena para conseguir donimar Dunea toda costa.



COBRA MISSION
Seducción informática
Descubrir la desaparición de varias chicas en la Isla Cobra es nuestro objetivo principal. Pero no el único...



Space Quest 5
La ambición de mandar
Roger Wilco se embarca en una aventura de final incierto. Su misión es ascender en el escalafón y dirigir peligrosas misiones.



SHADOW OF THE COMET
Los servidores de los ancianos
Un periodista desenmascara a una peligrosa secta que practica extraños ritos de inmortalidad.

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Vuelta a casa. La verdad es que el veraneo se ha pasado volando, pero es hermoso comprobar que los juegos siguen siendo fieles a nuestra cita mensual. Este mes de septiembre, hay un montón de lanzamientos por los que vale la pena volver a la rutina diaria de las clases o el trabajo. Por lo pronto, para que no te aburras, ahí va la demo **CyberSpace**, una apasionante aventura de rol.
¡Atención a incondicionales de la saga Dune! Presentamos **Dune II**, un despliegue de armamento y estrategia sobre un universo de arena llamado Arrakis.
Si prefieres adentrarte en una isla para decubrir el porque de unas misteriosas desapariciones, te recomendamos **Cobra Mission**; es un juego ideal para los que les guste descubrir *nuevas facetas* en su PC. Eso por no hablar de **Space quest 5**, imprescindible para completar esta legendaria colección de aventuras espaciales de Roger Wilco. Otros títulos importantes de la sección Pasarela son **Eye of the beholder III**, **Castle of Dr. Brain** o **The legend of Myra**.
Te adelantamos que **Syndicate** va a enviciarte de verdad; se trata de lucha a muerte en plan guerrilla fururista para arrebatar el poder mundial a las empresas que lo detentan y al resto de los grupúsculos que, como el tuyo, hacen lo imposible para conseguirlo. Con **Lost in times** y **Quest of Glory III** podrás vivir aventuras auténticamente emocionantes.
La solución a los enigmas de **Shadow of the Comet** y **Amazon** puedes encontrarla en la sección Tricks & Tracks. Nada como unas buenas pistas para acabar con estos increíbles juegos. En cuanto a conectividad, este mes le toca el turno a **Kit Multimedia Sound Blaster**, un producto que te permite explorar y disfrutar más intensamente de las posibilidades de audio y vídeo de tu ordenador. Este próximo otoño promete traernos bastantes novedades hasta nuestro monitor. Mientras, instrúyete con la nueva **Guía para usuarios de PC**, que habla sobre las aplicaciones más potentes para Windows. ¡Hasta la próxima!

CyberSpace
Un paseo por el futuro

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC compatible. 640 Kb de RAM libres .
Disco Duro, **Unidad de disco**: *3 1/2"* ,
T. Gráfica: VGA 256 colores, **RATON**.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y tecleea INSTALL; el programa se instalará automáticamente en tu disco duro. También puedes ejecutar la demo desde el disquete accediendo al directorio CSDEMO y tecleando después CSDEMO. Esta demo no es jugable, pero necesita que tengas el controlador (*driver*) de tu ratón cargado.

LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactores: Carmen Arnanz, Enrique Maldonado Rollizo, Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Angel Francisco Jiménez, Antonio Martinez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tenè (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain IX 93.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

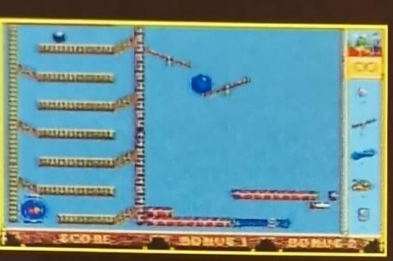
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

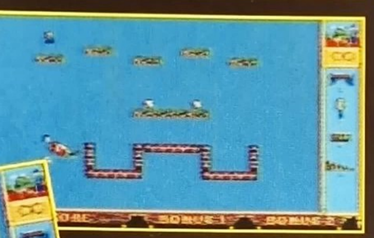
OK PC News



ERBE/SIERRA

The Even More Incredible Machine es la continuación del una locura de juego en el que nunca acaban las sorpresas ni tienes a qué atenerte. Prepárate para pasar por diez niveles de dificultad -has leído bien, diez- a cual más emocionante. Siguiendo la filosofía de construir los cachivaques más insospechados, Sierra lanzará a finales de otoño la segunda entrega de Incredible Machine. Escaleras, pelotas, ratones enjaulados o antifaces son ejemplos de algunos elementos que el programa te da para que logres conseguir tus objetivos. El resultado es una especie de rompecabezas, una máquina híbrida de aspecto cómico, pero que cumple a la perfección con su cometido.







SYSTEM 4/COCKTEL VISION

LA SAGA CONTINUA

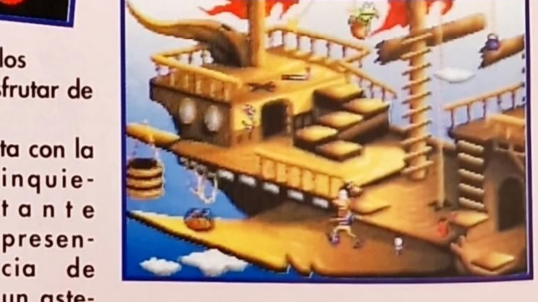


Prepárate para el próximo otoño porque van a aparecer cosas muy suculentas: Goblin 3 en octubre, Gobliiins en formato CD-ROM -con tres ies, una por cada personaje- en el mes de noviembre, además de la aventura Inca 2. La gran estrella de Goblin 3 se llama Blount y es un periodista que tiene que enfrentarse a grandes peligros para conseguir la noticia de su vida.

Primero se editará en disquetes y más tarde en CD-ROM.

Gobliiins constituye la primera versión del juego en formato CD-ROM. La misión de los personajes es salvar al rey de una extraña maldición parecida al budú; podrás disfrutar de un auténtico sonido digital.

Inca 2, que también saldrá a la calle en todos los formatos, PC y CD-ROM, cuenta con la inquietante presencia de un asteriode que amenaza con quebrantar el dominio de Aguirre el conquistador. Sin embargo, el joven heredero del imperio de Atahualpa, prepara un ataque contra el intruso espacial. Esta aventura estará en el mercado en el mes de noviembre.



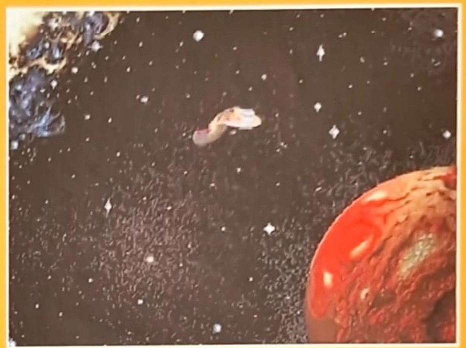




DRO SOFT/ORIGIN

ACADEMY, EL ULTIMO RETO DE WING COMMANDER

Seguro que alguna vez has soñado con diseñar tus propias misiones, elegir los aviones que componen tu flota o situar la acción en los parajes más inhóspitos y emocionantes. Wing Commander Academy, el tercer juego de la saga de simuladores de Origin Software, propone toda una gama de elementos para que los puedas combinar a tu gusto. Para que tus aventuras no tengan fin. Su lanzamiento está previsto en la segunda quincena de septiembre.

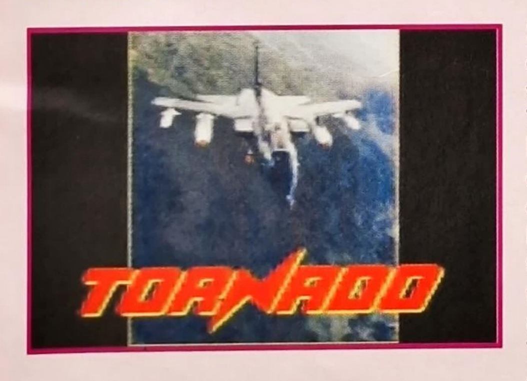


Academy cuenta con un renovado repertorio de naves, además de ofrecerte un potencial estratégico mayor. Por ejemplo, serás tú quien decida qué parte de la flota traspasas a otra nave nodriza, lo que te da un visión más completa de la campaña.



Los gráficos y el sonido típicos de la empresa desarrolladora están muy mejorados en Wing Commander Academy. La calidad del movimiento consigue sensaciones muy realistas. También el juego se ocupa de documentarte perfectamente de todas las posibles elecciones mediante breves fichas técnicas. Así, crearás una aventura revolucionaria, novedosa, justo a tu medida.





Hay muchos lanzamientos más para el mes de octubre por parte de la distribuidora Dro Soft: Stronghold, un juego de rol, el programa de estrategia V for Victory -ambos con software en castellano- o Troddlers, de tipo plataforma. Además, están en lista de espera títulos como Dark Sun y Fantasy Empires, los dos de rol, así como Innocent, una trepidante aventura. El juego de mesa Archon Ultra y el de estrategia Clash of Steel completan la oferta para el próximo mes.

SYSTEM 4/DIGITAL INTEGRATION

FURIA AEREA







Septiembre se presenta bien provisto en cuanto a lanzamientos de simuladores de vuelo. Y si no, fijáos en este nuevo título, Tornado, de Digital Integration. Un detalle interesante es que vas a poder jugar con un compañero con la simple ayuda de una conexión vía módem.

Este juego permite que puedas elegir entre tres opciones de vuelo: simulador, entrenamiento y combate, sea cual sea tu nivel de conocimiento del programa. También puedes optar entre tres modos de vuelo: simulador, entrenamiento y combate, al margen de tu pericia a los mandos del avión. Ya en pie de guerra, te esperan misiones, campañas o comandos, según prefieras. Si te decides a realizar toda una aventura programada, entrarás en una misión; para elegir los escenarios donde se sitúa la acción, es mejor tomar parte de una campaña, y si lo que quieres es un control total de la aventura, disponte a dirigir un comando. El sortware en castellano saldrá a final de mes. System 4 prepara otras presentaciones como Football Manager 3, la última entrega del famoso juego que causó furor en los legendarios Spectrum. También tiene programada la salida al mercado de tres paquetes Tripe Action, volumen 1, 3, 4 y 5. A finales de octubre saldrá al mercado Reach for Gold, un juego deportivo.

GREMLIN

PARA TODOS LOS GUSTOS



La compañía Gremlin tiene en lista variados e interesantes títulos para este mes de septiembre. Por ejemplo, uno de exploradores frustrados: Litil Divil. Se trata de un simpático personaje conocido como Matthew Tutt, Mutt para los amigos. Con diez años ya preparaba su primer viaje a la ciudad perdida de Atlantis. Sin embargo, a los dieciseis años desistió de su empeño por una causa fundamental: aún no sabía nadar. La siguiente década en la vida de Mutt fue un cúmulo de desastres.

Hasta que un buen día, volviendo del trabajo se pierde en su propio jardín y tropieza con un trozo de losa en la que hay escrito un jeroglífico. "Aquí, aquí es donde todo empieza" -se dice- y donde comienza la auténtica aventura. Ayudado de un diccionario de jeroglíficos, descubre que la Puerta de la Ciudad Subterránea está en su propio sótano. Increíble, pero cierto.

A partir de aquí, podrás acompañar a Mutt en su peripecia y, lo más importante, asumir el rol de Litil Divil, cuyo único objetivo en la vida es escapar de su cautiverio. Así, tendrás que recorrer un montón de pasadizos y túneles, además de pasar por habitaciones llenas de peligros. Poco a poco, verás como Mutt irá recuperando la sonrisa. Este juego se edita en formato PC.

CAMBIA DE LOTUS

Para los que les guste conducir un coche nuevo cada año es ideal este Lotus-The ultimate challenge for the PC, recién salido del horno. Desde 1990 has podido cambiar tu modelo de Lotus cada temporada. El de1993 te ofrece la posibilidad de jugar tú solo o retarte con otro compañero. Además existen trece escenarios diferentes como nieve, bosque, desierto carretera, noche, tormenta, viento, montaña, futuro...

El juego prosigue en su línea de realizar campeonatos en circuitos, en los que puedes cambiar las reglas a tu gusto. Los requerimientos mínimos de *hardware* son tener un 286 con pantalla VGA de 512 K, además de ratón.



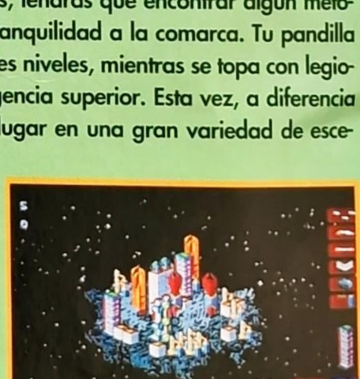


HEROES EN ACCION

La oferta para este mes de Gremlin Graphics para Amiga se centra en dos historias, The legacy of Sorasil y K 240. Con la primera de ellas, nos trasladamos a un mundo mítico, ya presentado en las series Hero Quest Masters. Puede decirse que esta es la primera entrega de la nueva época de dicha saga.

Todo ocurre en Rhia, un lugar de fábula donde se cierne una extraña plaga, creada por un ser maligno. Nadie se atreve con él, así que tienes que ser tú el que se enfrente. Puedes elegir una cuadrilla de entre ocho personajes para encararte a los problemas que te esperan en Rhia: el paladín, el luchador, el clérigo, el místico, el mago, el bárbaro, el aventurero y el guardabosques.

Con la ayuda de sus habilidades, tendrás que encontrar algún método para devolver la paz y la tranquilidad a la comarca. Tu pandilla tendrá que pasar por diez difíciles niveles, mientras se topa con legiones de enemigos con una inteligencia superior. Esta vez, a diferencia de Hero Quest, la acción tiene lugar en una gran variedad de escenarios, desde los oscuros corredores de la colina del Rey del Vampiro, hasta los frondosos cenadores del bosque Iron Wood.



Con K240 puedes disfrutar de una aventura de colonización espacial. Se sitúa en el año 2380 y el panorama muestra un imperio terráqueo que domina más de cincuenta sistemas solares. Pero también el hombre ha hallado dos razas alienígenas en su proceso colonizador.



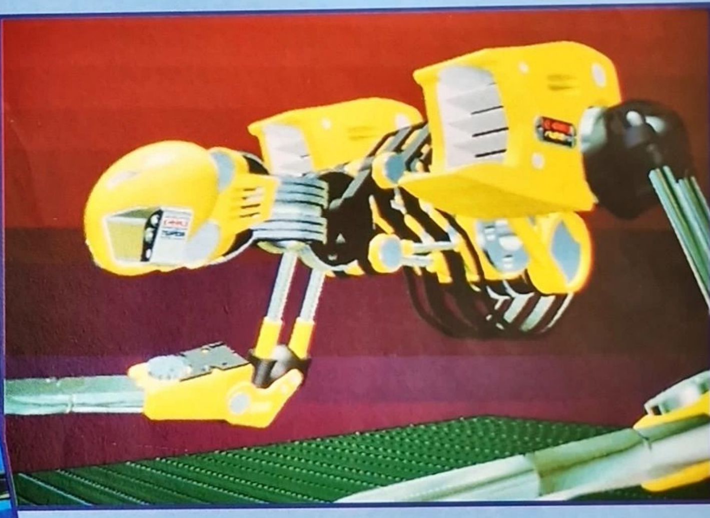
MIRAGE

AUGE ROBOTICO



Las próximas navidades se anuncian repletas de títulos sugerentes. Y si no, observa este Rise of the robots, un juego de combate que espera tener una gran repercusión en el mercado del CD-ROM. Ha sido creado a partir de técnicas de modelado en tres dimensiones, lo que produce una sensación visual muy realista.

El truco consiste en utilizar reproducciones fotográficas de las dimensiones exactas que van a tener los robots. A partir de ellas, se crean todos los elementos que constituyen el cuerpo de estos seres metálicos. Uno de los efectos más espectaculares del programa es ver las transformaciones de un robot de metal líquido cuando es alcanzado por el contrario.



La acción se sitúa en Metrópolis 4 y nos acerca al mundo de la fabricación de robots industriales y militares. El supervisor, un robot extremadamente inteligente, ha conseguido suplantar a los humanos que trabajaban en la planta de producción Electrocorp, y dirigir él solito todo el cotarro. Pero hay un detalle que se le escapa de las manos a los creadores del supervisor: la existencia de un virus que altera los sistemas de seguridad del robot y es capaz de trastocar el sistema de producción. Desesperados, los dirigentes de la compañía envían un *cyborg* que es inmune a dicho virus. Nuestro héroe, un híbrido de hombre y robot, manda información a la corporación a través de una red informática. Habrá de luchar con cinco tipos diferentes de enemigos, incluido el supervisor, que poseen su propia fuente de inteligencia artificial. Mirage tiene prevista la presentación de este juego el próximo mes de diciembre en formato PC, CD-ROM y Amiga.

GAMETEK

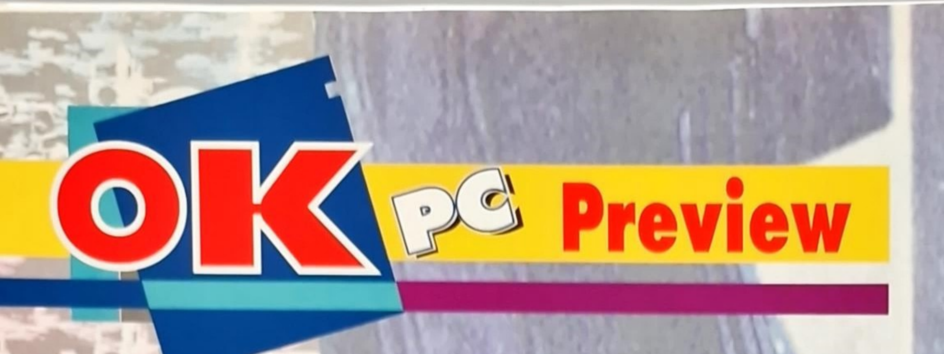
AVALANCHA DE LANZAMIENTOS

La lista de novedades de la compañía Gametek es larga y sustanciosa: Batman Returns, Tesseare, Nascar, Danger Zone, Wilson Golf, Fisher Price Fram, Fisher Price Main Street, American Gladiators...

Desde este mes, Batman vuelve a los mandos del PC para vivir luchas feroces con Catwoman en las calles de Gotham City. No puede faltar la presencia de El Pingüino, con su característica personalidad. El juego da acceso además al ordenador de Bruce Wayne, en el que se podrán analizar muchos detalles interesantes de la mente humana.

También en septiembre se comercializa Tesseare, un juego basado en saltar azulejos y Nascar, una aventura de carretera. En él, sobrevivir es el objetivo principal y ganar, un auténtico sueño. En este mes aparece además American Gladiators, que se basa en un famoso show de televisión. Se reproducen todos los personajes: El Muro, El Eliminador, Powerball...

Octubre se presenta con un trío de lanzamientos: Danger Zone, Wilson Golf y Fisher Price Farm. Lo nuevo de Wilson Glof es que introduce una técnica especial, Fast Action Screen Redraw, con la que se pueden hacer tiros simultáneos en varios hoyos. De esta forma, pueden jugarse varias partidas a la vez. Noviembre nos trae Fisher Price Main Street, que conserva la filosofía de su compañero de familia que sale en octubre, pero que incluye todos los elementos de una concurrida calle principal.



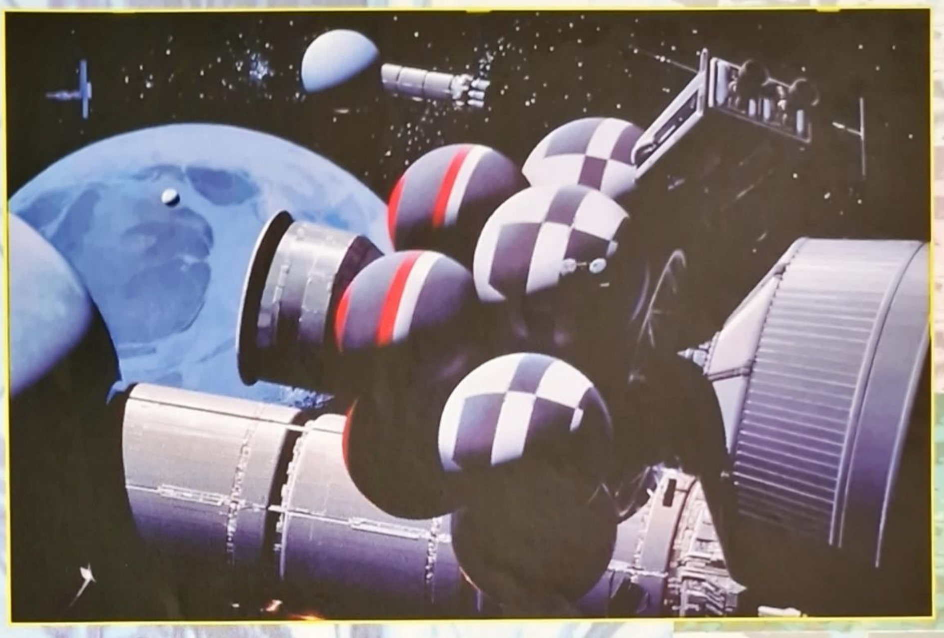
- OK Preview: CYBERRACE
- Compañía: CYBERDREAMS LIK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER,/PROAUDIO/GOLD, MT 32/LAPC 1, SOUND CANVAS, TANDY 3 PC



Es indescriptible la sensación que recorre tu columna vertebral cuando la incalculable potencia que tienes a tus espaldas, empuja con una descomunal fuerza la pequeña nave que te sostiene en el aire. La adrenalina alcanza niveles críticos, al igual que la velocidad y tus pulsaciones te martillean el cerebro insistentemente: si tienes éstas impresiones sólo puedes estar jugando con ¡¡¡CyberRace!!!

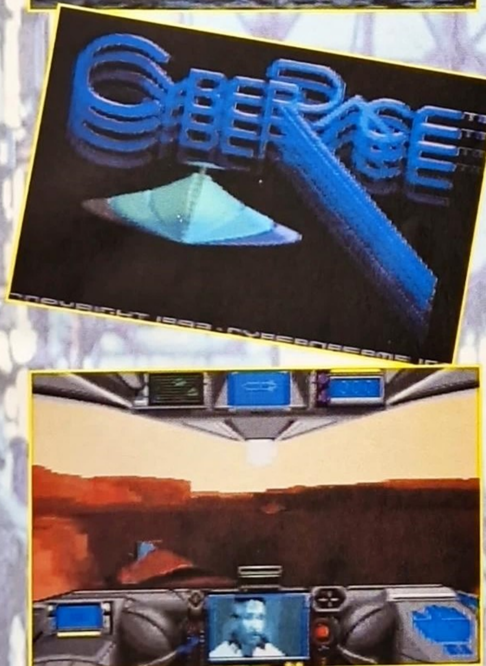
EL VUELO DEL NAVEGANTE











Verdaderamente me resulta difícil explicar algo sobre lo que nadie había hablado anteriormente en la historia de los juegos para PC, pero no dejo de asombrarme cada vez que hecho un vistazo a CyberRace. Y a pesar de estar prevenido contra todo tipo de novedades, por muy ,valga la redundancia, novedosas que éstas sean, tengo que decir, que debo descubrirme ante lo que voy a contaros a partir de éste momento.

Así es como hablan en mi pueblo, cuando quieren decir algo tan importante, que no necesita adornos para impresionar, y es que Syd Mead, propietario de una de las mentes más prodigiosas y prolíferas de nuestra década, creadora infatigable de CyberRace, ha trabajado para superproducciones tan importantes como Aliens, Star Trek, Blade Runner, Tron y 2010. Con éste *currículum*, puedo asegurarte que lo que tus ojos van a captar a través de CyberRace necesitará asimilarlo tu cerebro lentamente porque es una pasada. Cómprate una botella de oxígeno y déjala al alcance de la mano, porque vas a necesitar tomar un poco de vez en cuando.

Mark Scriven, director de Cyberdreams, ha dicho de Syd que su ilimitada imaginación, hace de él el candidato perfecto para llevar a cabo el diseño de la simulación de una carrera futurista. Sus soberbios diseños en Blade Runner, prueban sobradamente su habilidad para visualizar el futuro.

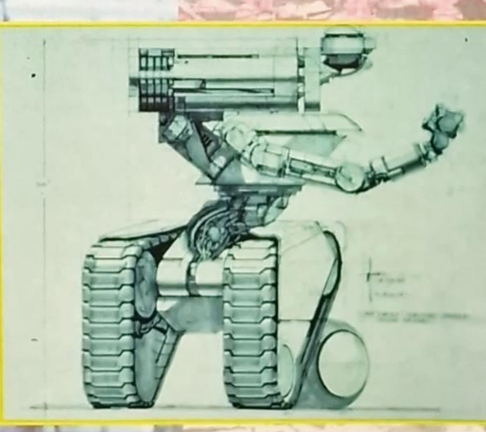
Syd Mead, por otra parte, tampoco ha escatimado esfuerzos en ésta empresa, según sus palabras, al diseñar CyberRace, encontró otra expresión de su deseo de participar en el futuro. Para mí, dice, "los vehículos y las carreras han tenido siempre un especial atractivo así que, he gozado involucrando la tecnología en la realización de CyberRace". En aquel estado de cosas, resultó que, los esfuerzos realizados en éste trabajo, han dado a luz diseños únicos que pronto atrapan la atención de todos. Cada paquete, incorpora además un coleccionable de uno de los vehículos futuristas protagonistas en la carrera, presentados en CyberRace, los cuales son mostrados en la parte exterior del envase del juego.

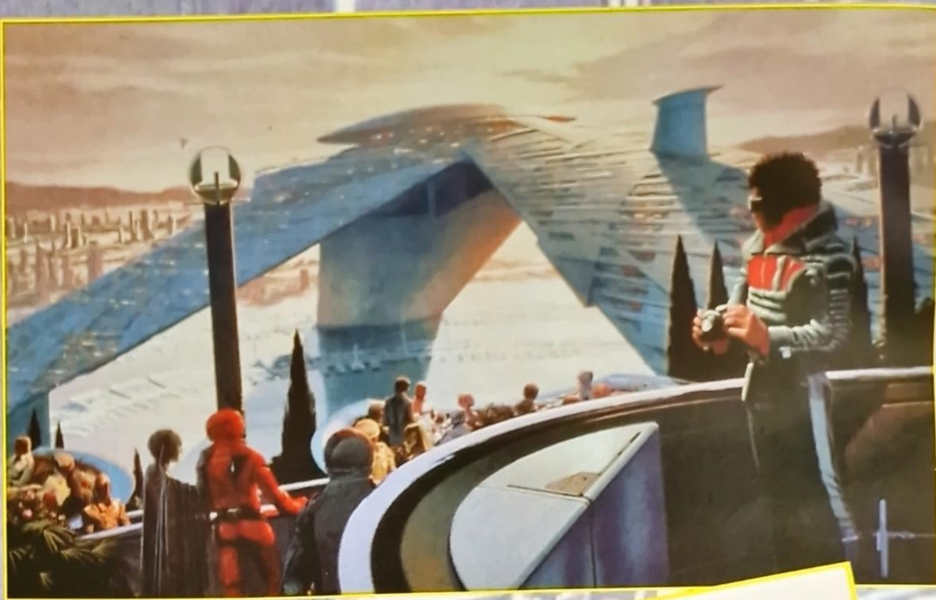
EL JUEGO

CyberRace, es un emocionante juego en 3D, que no sólo simula una carrera, CyberRace simula acción y combate: dos elementos distintos, unidos en un sólo formato. Acompañados de una rica realiza-



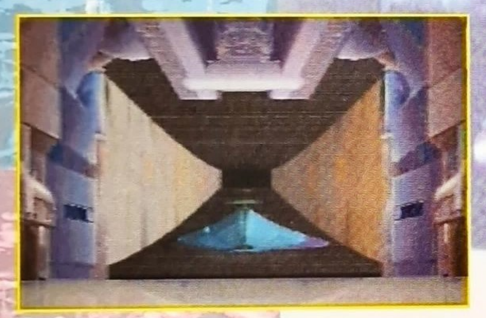














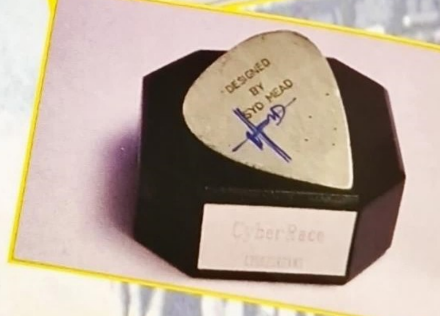


ción narrativa, cuya solución se ramifica en distintos finales posibles, según el devenir de los hechos, consecuencia de tus actos y decisiones, de tus éxitos o fracasos a lo largo de toda la persecución; la sensación de realidad es tan asombrosamente grande, como magníficos los logros y el grado de perfección obtenido en los restantes aspectos del juego.

CyberRace, utiliza VOXELS, lo último en la interpretación tecnológica, actores y diálogos digitalizados, rayos rastreadores de vehículos, alucinantes efectos de sonido compuestos por el ganador de un gran premio... CyberRace fijará en nuestro mundo, un nuevo standard de calidad y acción, difícil de superar por los que vienen detrás de él, reclamando las primeras posiciones en el campo de los juegos para PC.

Además, puedo asegurarte que rompe totalmente con los moldes a los que nos tienen acostumbrados los creadores de simuladores. La mediocridad vista hasta hoy en éste campo, va a ser barrida definitivamente por CyberRace, dado que destierra definitivamente la lentitud y falta de precisión visual gráfica, bastante común en todo lo que hemos visto en anteriores ocasiones. De todas formas, si lo que ocurre, es que no te fías mucho de esto que digo, voy a darte un ejemplo de las posibilidades que CyberRace te ofrece. Tienes de todo; empezando por el transcurso del tiempo, que es real y continuando por la oferta de una acción rápida, gráficos en 3D, nueve niveles, cuarenta y seis escenarios intermedios, múltiples finales, personajes reales y alienígenas, vehículos y accesorios diseñados con técnicas Render, voces digitalizadas, banda sonora digital, un sencillo manejo consistente en señalar y pulsar, diferentes secuencias de carreras, discos adicionales con voz, creado para un 386 o superior, en formato de





3 1/2 pulgadas o CD-ROM, 4 Mb de RAM, velocidad a 16 Mhz o más del procesador, posibilidad de utilizar el teclado, joystic o thrust master, y gráficos en VGA; quedando por determinar para Amiga y Macintosh...

Y si esto te ha parecido realmente poco, creo que ésta revista se está leyendo en un planeta distinto del que nosotros habitamos, donde la tecnología imperante sea extremadamente superior a la actual de los terrícolas, porque hoy por hoy, lo más alucinante que existe sobre la faz de la Tierra, en lo que a juegos para PC se refiere.

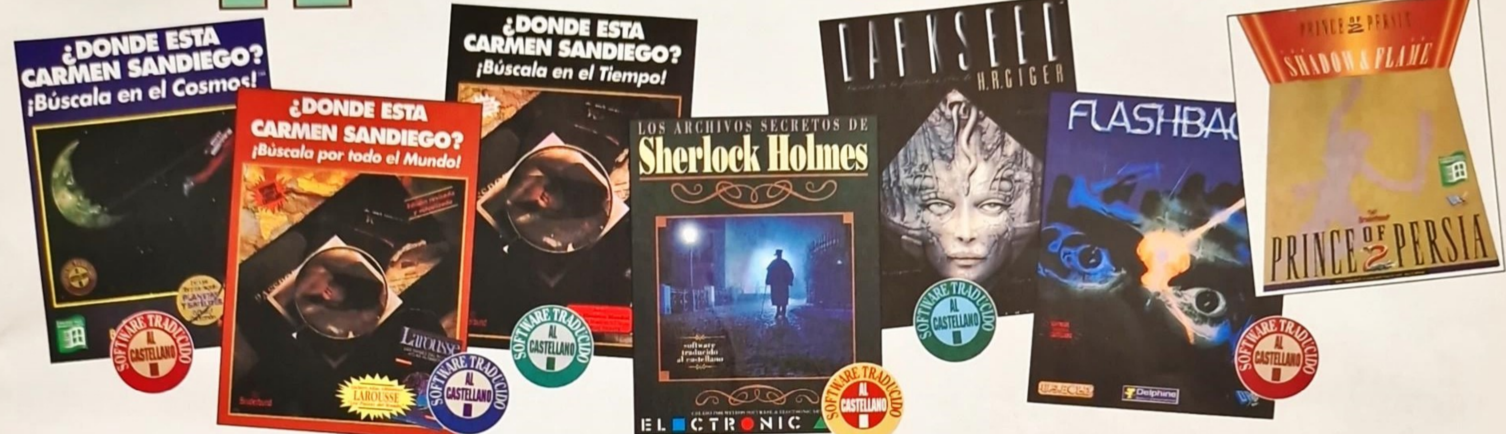
Nada más me queda por explicar, salvo desearte suerte y exponer mi opinión sobre CyberRace. Por ello, puedo decirte que se trata de un estupendo juego imprescindible en la colección de todo aquel que se precie de ser un auténtico devorador de PC.

JOSE VILLALBA MEDINA

DROSOFT

La fuerza de los clásicos

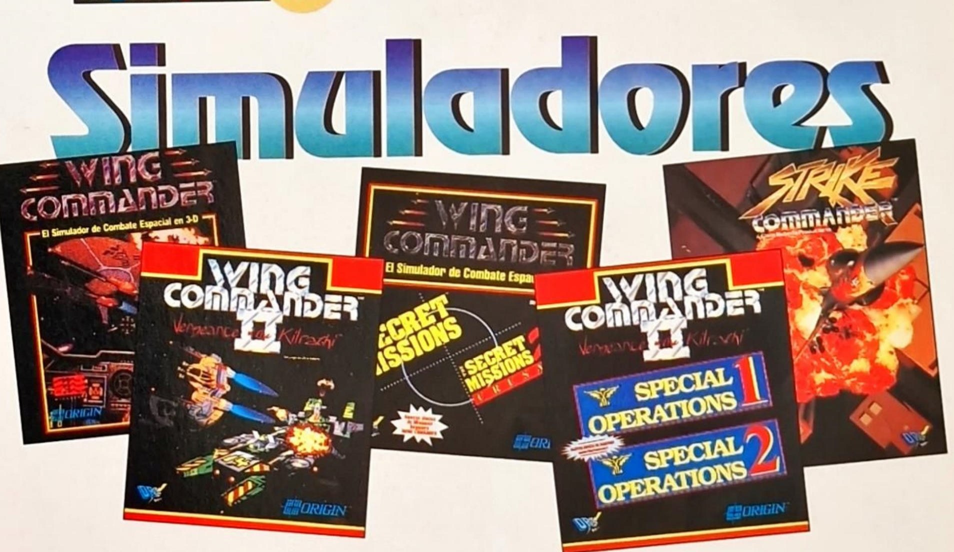
Aventura gráficA



DEPORTES

Simuladores





MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Plataformas

Juegos de Rol



Estrategia



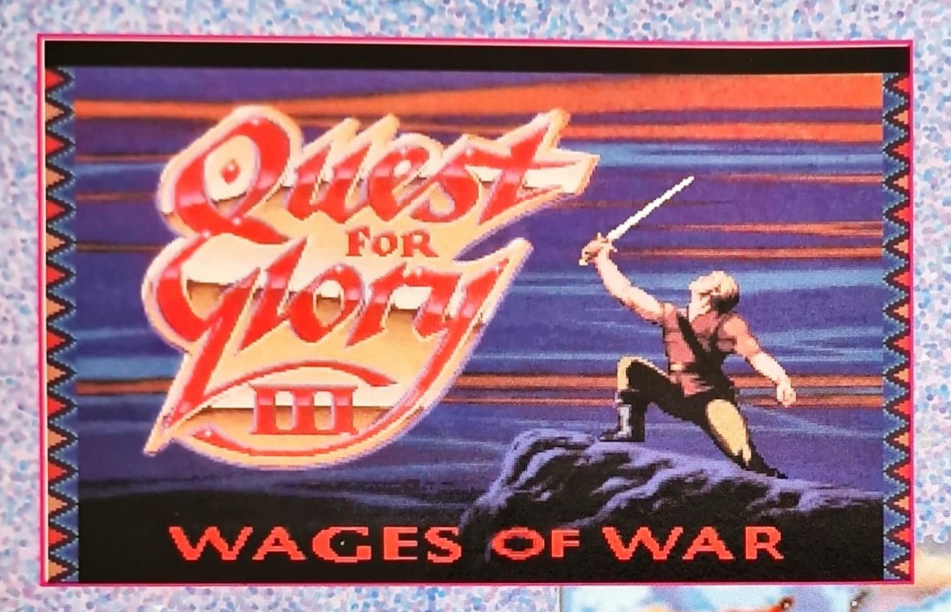
Juegos de mesa

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



- OK Preview: QUEST FOR GLORY 3
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: MCGA, VGA, EGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, PRO AUDIO, ROLAND

QUEST FOR GLORY 3



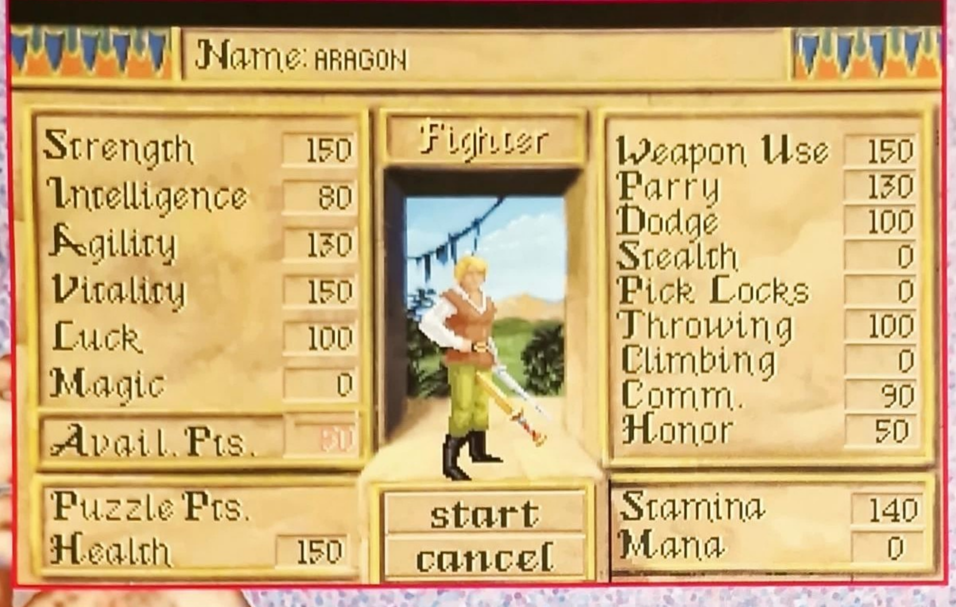
Mira a tu alrededor... estás perdido en un país extranjero en el que todo te parece incomprensible; empiezas a preguntarte por qué te has metido en este lío y cómo vas a poder salir del atolladero. Este es universo lleno de seres mitológicos, capaces de engañarte o incluso darte algunas pistas. La magia te rodea sin que puedas aprovecharla para tu único fin, salvar a la princesa. Misión difícil, porque además tendrás que luchar por lo más apreciado en este mundo: la gloria.

A LA CAZA DE LA GLORIA

Erase un lejano país del Oriente, donde una bella princesa, hija de un rajá, resulta ser secuestrada. Para rescatarla, vas a vivir las más diversas aventuras. Desde negociar con seres extraños, mitad humanos mitad leones, hasta encararte con criaturas que desaparecen o magos temibles, muy útiles en ciertas ocasiones, que pondrán en tus manos poderes inesperados. También habrás que convertirte en un experto en el arte del regateo, ya que te las tendrás que ver con los mercaderes que deambulan por el tortuoso y singular camino hacia la gloria.

Los diseñadores de este fantástico programa han tenido que devanarse mucho los sesos para desarrollar un trabajo tan laborioso y rico en detalles. Ya verás cuando te pongas a los mandos de este juego: el sonido es realmente bueno, los movimientos del juego así como sus efectos son brutales. Tan sólo tienes que marcar con el ratón el punto donde te quieres situar y verás como nuestro héroe se desplaza con un movimiento que no te hará esperar para que no interrumpas tu partida.

El desarrollo del juego es complejo, pero los genios de Sierra lo





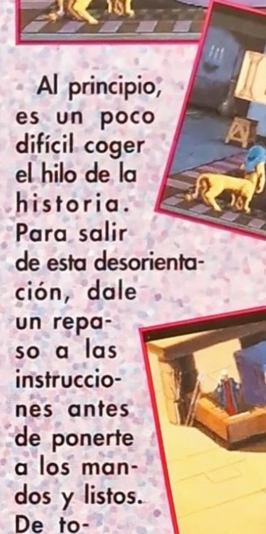
han trabajado de forma que con unas cómodas cajas de acción podrás saber en todo momento tu estado de forma. Coger cosas, preguntar, ver dentro de recipientes, cambiar de arma y, en general, todo lo que necesites lo conseguirás a través del ratón y los iconos. Cualquier cosa que preguntes, te lo contestan unas ventanas explicativas muy prácticas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Sin llegar a ser una aventura plenamente conversacional, podemos asegurar se le parece bastante; además, seguro que no te importará, porque te garantizo que para el desarrollo de la partida esto es realmente útil. En todas las pantallas del juego puedes observar avalanchas de detalles, capaces de encandilar al menos juguetón. Cuando estés con tus colegas y les pongas este programa, te quedarás con todos, te lo aseguro.

Los creadores de este nuevo entretenimiento han trabajado mucho para que nosotros podamos gozarlo a tope delante del ordenador. Al principio, te imaginas que es otro de los muchos juegos en los que el objetivo en cuestión es salvar a la princesa y punto; que no te va a divertir mucho tiempo porque, para un especialista como tú, esto está chupado, acostumbrado a salvar damiselas continuamente. Pues no, no te equivoques.

En este juego tendrás que combinar tus artes de héroe con tácticas de regateo, ser un experto economista para negociar con las armas, conseguir ahorrar dinero que tendrás que administrar correctamente para no quedarte colgado y tener un sexto sentido, que te servirá para que los brujos, su magia y los poderes que te vayan concediendo no acaben por volverse en tu contra.



Al principio, es un poco difícil coger el hilo de la historia. Para salir de esta desorientación, dale un repaso a las instrucciones antes de ponerte a los mandos y listos. De todas las formas, tendremos que esperar a que nos llegue esta virguería en castellano, para que nadie se quede sin poder jugar, debido a la gran cantidad de mensajes y diálogos. No os preocupéis por estos detalles.

Muy pronto, nuestra sección Pasarela os informará de otros muchos más trucos y formas para que alcancéis la gloria.

Aunque ya hayamos hablado unas líneas antes de la comodidad de sus movimientos, no sobra que volvamos a remarcar la gran facilidad de manejo de este programa, ya que con las cajas de acción, con los iconos que podrás controlar continuamente desde el ratón y con las ventanas conversacionales, consiguen que este juego sea uno de esos que no te hacen esperar cuando tomas una decisión.







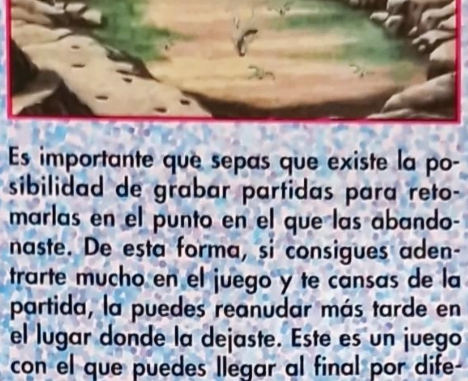












Es importante que sepas que existe la posibilidad de grabar partidas para retomarlas en el punto en el que las abandonaste. De esta forma, si consigues adentrarte mucho en el juego y te cansas de la partida, la puedes reanudar más tarde en el lugar donde la dejaste. Este es un juego con el que puedes llegar al final por diferentes caminos. Un aliciente más que evitará que caigas en el aburrimiento.

APTO PARA TODOS

Podemos considerarlo como un juego para todos los públicos. Una vez que le hayas cogido el truco al juego, lo pasarán de fábula desde la hermanita pequeña hasta nuestros padres. O sea, que cuando tengas este juego en casa, verás que hay que pedir hora para utilizar el ordenador.

Para terminar este primer acermiento a este programa, sólo me queda decirte que no vaciles en adquirir la versión en castellano. Lo pasarás de muerte delante del monitor. Cuando lo tengas en tu colección, tienes que sacar el máximo jugo posible a las partidas y descubrir diferentes métodos para llegar al final. Recuerda que no tienes una línea marcada como en otros juegos de este estilo y que has de ser tú mismo el que abra el arduo camino hacia

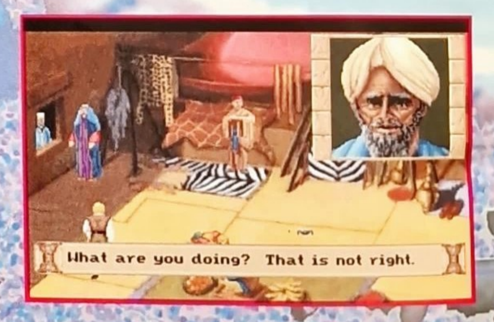
La magia estará de tu lado siempre y cuando la sepas manejar; de lo contrario, se volverá contra ti

la victoria final. Lo que es seguro es que cuando este juego entre en nuestro mercado en la versión española se colocará como una flecha en los primeros puestos de la lista de éxitos de los videojuegos. No te desesperes y échale valor. Lo único que te puedo decir delante de mi ordenador y sentado en mi silla es que te dejes llevar en busca de la gloria.

BORJA DE MEDRANO











¡EXPLORA LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASIA DE ORDENADOR DE *AD&D®* COMO NUNCA ANTES SE HABIA HECHO!



Advanced Dungeons & Dragons®

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

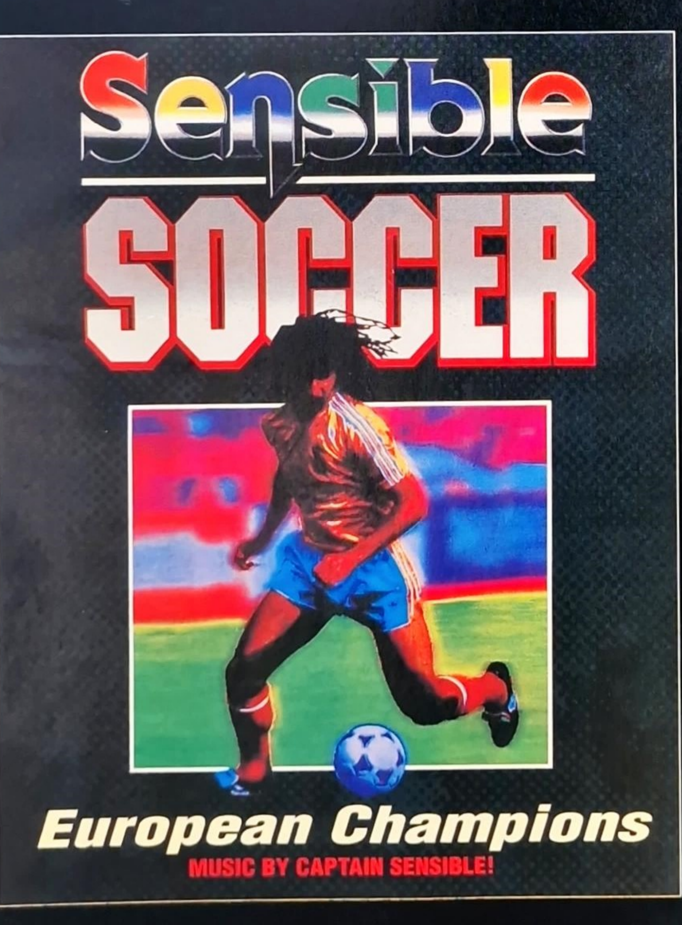
EL TERCER OJO ES EL MAS PELIGROSO DE TODOS

Juego de rol

PREPARATE para ser transportado a la ciudad en ruinas de Myth Drannor en el mundo de los REINOS PERDIDOS (FORGOTTEN REALMS™), donde debes arrebatar un artefacto de poder divino al malvado Lich Acwellan. El viaje a través del bosque, el mausoleo, el templo y los gremios, cada uno repleto de sus propios rompecabezas y trampas.

Disponible en PC.

SSI®
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



ESTA AQUI: ¡EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL QUE SE HAYA CREADO JAMAS!

Deportivo

Hazte cargo de tu club o equipo nacional favorito de toda Europa en un montón de competiciones de liga y copa diferentes. Con toda la atmósfera del fútbol europeo al más alto nivel, tú (y tus amigos, pueden participar hasta 64 jugadores en las competiciones) podrás llevar a una escuadra de jugadores a alcanzar la gloria de los grandes trofeos.

¡No hay otro juego de fútbol como este!

Disponible en PC y amiga.







Sensible SOFTWARE

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

OK PC Preview

- OK Preview: LOST IN TIME
- Compañía: COKTEL VISION
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjeta gráfica: VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER COMPATIBLES

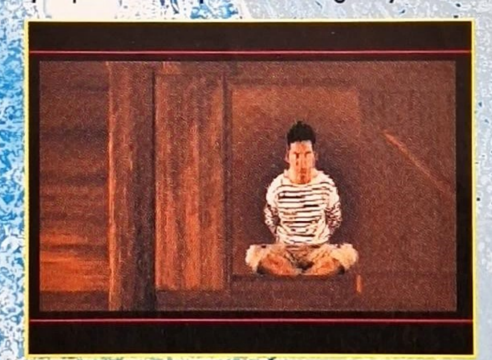
Este es un juego que mezcla de forma majestuosa un juego de rol fabuloso con un entretenido conversacional que va a conseguir que pasemos unos ratos de alucine delante del monitor. Para comenzar, te diré que aunque la primera impresión que nos causa este programa es la de un recuerdo de algún otro juego de este estilo, sin embargo, no te dejes engañar, ya que esta demostrado que los diseñadores de juegos se están superando cada día y en este juego encontramos la prueba.

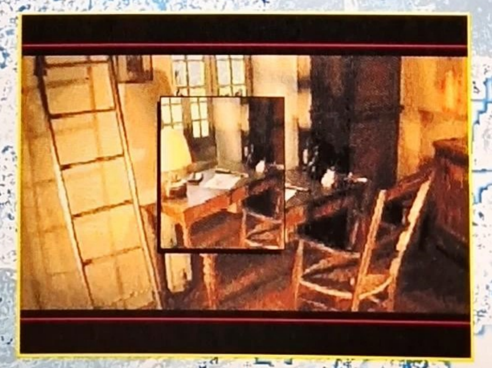
El sistema que necesita es simple ya que lo podremos ejecutar si tenemos un 286 o mas, que para un juego de estas características es todo un logro, en cuanto a disco duro, con un hueco de poco más de 10 megas tendremos suficiente, aunque tenemos la opción en la instalación de reducirlo a poco más de 6 megas. La entrega en castellano constará de unos 8 o 9 discos, con una instalación que podemos calificar de perfecta, ya que podremos configurar el juego desde ella, ahorrar memoria, y en cualquier caso, veremos que no tendremos ningún tipo de problema para poder gozar a tope con este juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

La principal misión del juego es avanzar en una increíble aventura que se desarrolla en diferentes escenarios. La entrada la realizamos desde un gran galeón en ruinas que para poder continuar, tendremos que poner a flote, para lo cual, debemos repararlo. La reparación no es nada fácil ya que tenemos que encontrar las herramientas necesarias y otras cosas útiles tales como linternas, llaves, pegamento y un largo etcétera entre las bodegas y demás departamentos que tienen este tipo de embarcaciones. Mas tarde encontraremos a esclavos, tendremos que luchar contra traficantes, piratas y demás enemigos, pero sobre esto no voy a contaros más, por que en poco tiempo tendremos la oportunidad de explicaros todo esto en nuestra sección de Pasarela.

Tenemos la posibilidad de usar el ratón, lo cual, en un juego como este que se desarrolla en tres dimensiones, es toda una comodidad, se nos da también la oportunidad de utilizar un joystick, pero te aseguro que con el ratón nos sobra. La rapidez de sus movimientos es sorprendente, así no tendremos que esperar ni un segundo para pasar de pantalla a pantalla y con un simple "click" en los botones del ratón, tendremos una completa información de nuestro estado económico y de las cosas necesarias que hayamos encontrado además de tener una útil agenda en la que podremos apuntar los logros y trucos





Te encuentras en la bodega de un antiguo barco de vela, un precioso galeón. Miras a tu alrededor y ves que necesitas el barco para empezar la aventura, pero el barco esta completamente destruido y es necesaria una fuerte reparación que te han dejado a ti. Tranquilo, no estas solo, ya que encontrarás todo tipo de herramientas que harán más fácil tu misión, el problema es que tienes que encontrarlas y saber utilizarlas.



PERDIDO EN

que vayamos consiguiendo, así cuando queramos grabar la partida y pasado el tiempo, continuarla, podremos saber exactamente como dejamos la partida.

Como ves, los diseñadores de este juego han cuidado todos los detalles al máximo. La jugabilidad de este programa es realmente brutal ya que todo se controla a partir de unas flechas de dirección y sólo con apuntar, nos dirigiremos donde queramos, además podremos acercarnos a cualquier objeto, cotillearlo lo que queramos, cogerlo y guardarlo en nuestro inventario. Te recomiendo que todo lo que encuentres lo cojas ya que aunque en ese momento no te sirva, seguro que más adelante lo necesitarás.

A parte, tenemos la oportunidad de ver en todo momento y en cualquier pantalla, unas vistas generales, las cuales serán de mucha ayuda.

GRAFICOS Y SONIDO

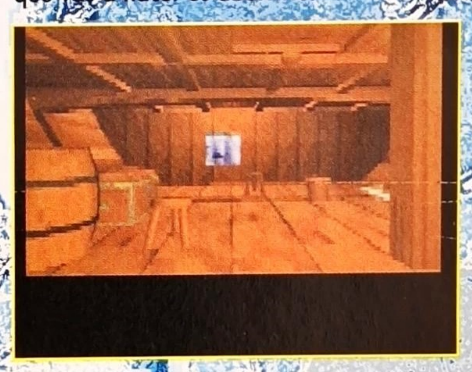
En un juego como este, en el que se han cuidado al máximo las posibilidades del sistema que utilicemos, os podréis imaginar el trabajo que han hecho con los gráficos, es impresionante, realmente de asustar. Veremos cosas y detalles que no tiene ningún otro juego hasta el momento, la perfección de sus tres dimensiones, la rapidez de movimientos, las mezclas de colores, sombras, vistas exteriores que van a conseguir que dudemos en algunos momentos si estamos delante o detrás de nuestro monitor, ya que su realismo es bestial. El sonido estándar es bastante bueno, pero si tienes la suerte de poseer cualquier tarjeta de sonido compatible, ya que admite cualquiera, disfrutarás a tope del juego porque sus efectos de sonido son increíbles y además van a conseguir que disfrutemos mucho más, ya que para los ludópatas del PC como nosotros, todos estos detalles nos hacen pasarlo a tope con nuestro ordenador. Lo que te puedo asegurar es que con este juego, lo último que vas a hacer es aburrirte.

Lost in Times es uno de los mejores juegos de rol que se han hecho hasta el momento, no solo por sus características ni sus efectos especiales, si no por su desarrollo, ya que no te va a costar nada aprender a jugar, que es uno de los defectos que tienen este tipo de juegos. En cuanto te pongas a los mandos, vas a alucinar y no vas a parar hasta que lo "machaques" ya que es uno de esos juegos que te enganchan y no dejas, porque la curiosidad por saber lo que encontrarás más adelante es brutal.

BORJA DE MEDRANO

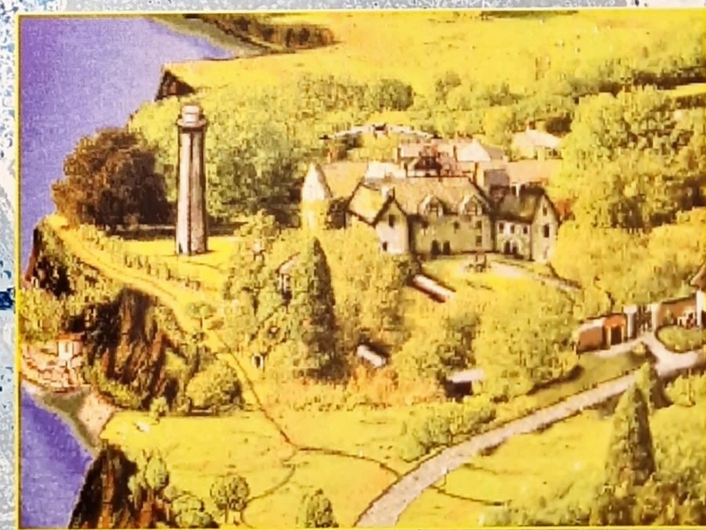




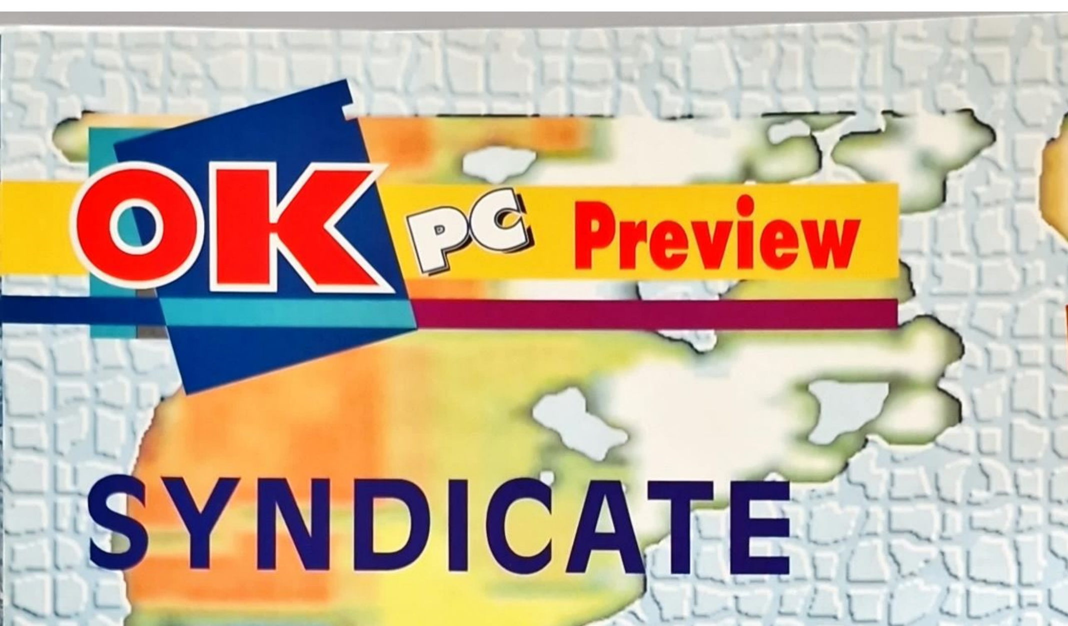








EL TIEMPO



- OK Preview: SYNDICATE
- Compañía: BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

SYNDICATE

CONTRA LAS MULTINACIONES DEL CRIMEN

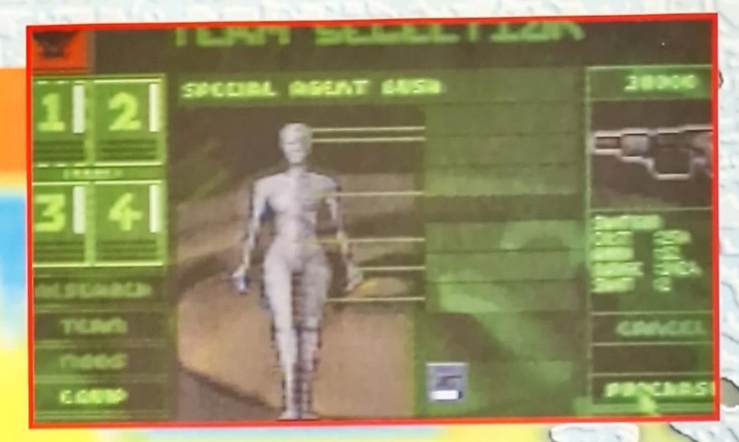
Es una especie de híbrido entre un simulador y juego de rol. Syndicate es un juego que nos adentra en un tema tan obsesivo para los actuales programadores: el incierto futuro que nos aguarda.

Un mundo futuro gobernado por grandes multinacionales, sin estados tal y como los conocemos ahora, en manos de sociedades parecidas a las que aparecen en las películas tipo Atmósfera Cero, Alien... , esta es la propuesta de Syndicate. Y es que la compañía Bullfrog no deja de explotar uno de los filones más fructíferos de la ciencia fición.

Parece que a los señores de Bullfrog les encantan las simulaciones y realmente lo hacen bien. El legendario Populous, por ejemplo, ha sido uno de los juegos más vendidos en la historia. Después se presentó Powermonger, tan bueno pero con menos tirón y la segunda parte del conocido Populous. Ahora le toca el turno a Syndicate, toda una reconstrucción de un mundo controlado por corporaciones.

Dentro de algunos años, enormes consorcios comerciales se harán con el control absoluto de los países. Poco a poco los pequeños estados caerán, incluso los grandes bloques acabarán perteneciendo a estas corporaciones. Paralelamente a és-









IALES

tas, surgirán organizaciones mafiosas conocidas como Syndicates. Su objetivo principal es el dominio total del mundo. Y también es el tuyo.

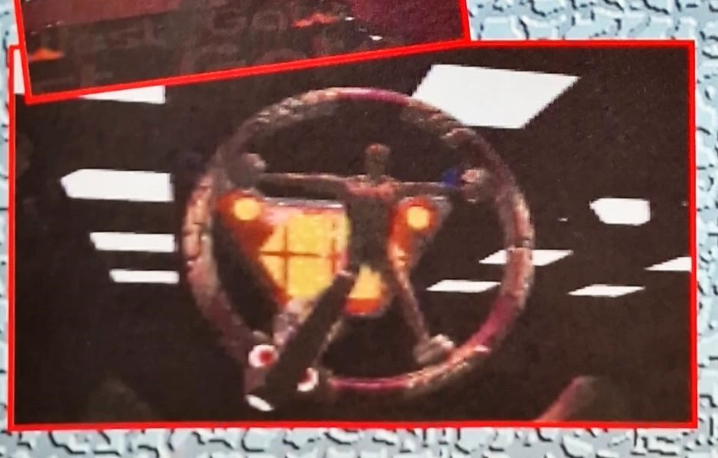


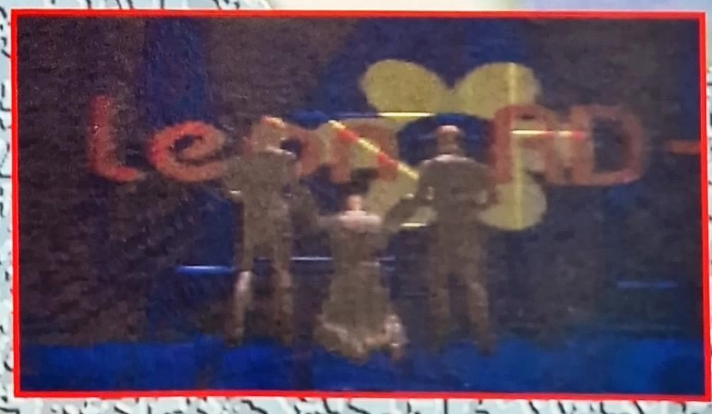
LA ERA DE MR. CHIP

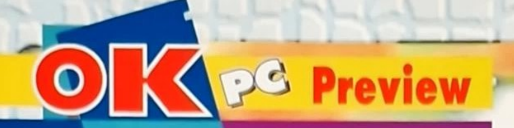
En el programa, tú eres miembro de uno de los Syndicates que pululan por el globo. Tendrás una serie de misiones que cumplir hasta que tu emblema campee por todos los confines, como si estuvieras en una batalla medieval. Como se trata de una sociedad avanzada, significa que puedes disponer de alta tecnología. Armas potentes, vehículos realmente sofisticados, pero, lo mejor de todo son tus hombres, verdaderas obras de bioingeniería, generados gracias a la invención del CHIP.

Este aparatito, que se conecta al cerebro del individuo, provoca un estado de euforia que hace que los sentidos se disparen al máximo y seamos como su-

Los luchadores llevan conectado un CHIP al cerebro, una droga electrónica





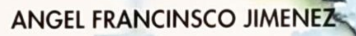


Tu misión durará hasta que Syndicate domine el mundo

perhéroes. Una droga electrónica. Realmente poseer el CHIP, va a ser todo un regalo para cualquier criminal que se precie. Copias del modelo original pasaron de mano en mano y gracias a ello, nuestros agentes pueden cumplir sus misiones con una rápidez máxima y sin demasiadas complicaciones.

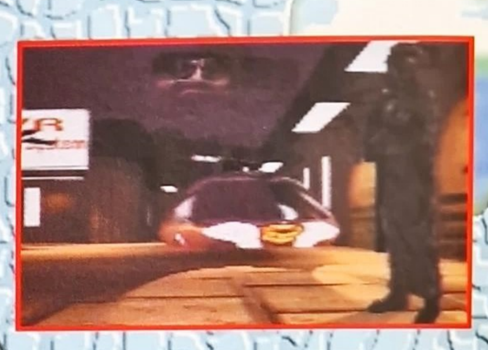


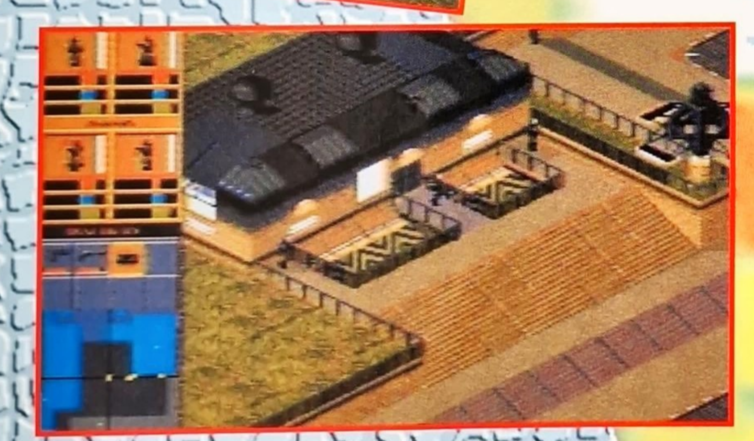
Este es en resumidas cuentas, el argumento del programa. Realmente se notaba en el ambiente la falta de originalidad de los últimos lanzamientos y la gran demanda de guiones sólidos que meternos al cuerpo; pero Bullfrog ha dicho: "basta" y nos ofrece una delicia que será apetecible para muchos. Hemos visto la introducción del juego y es realmente espectacular. No obstante, me temo que hará falta una máquina potente para jugar con Syndicate, así que esto os dará una idea de como es el resto del juego. La firma de Bullfrog lo avala. En breve, vais a poder cargar en vuestros ordenadores este apasionante paseo por uno de los futuros posibles del planeta Tierra.



ANGEL FRANCINSCO JIMENEZ



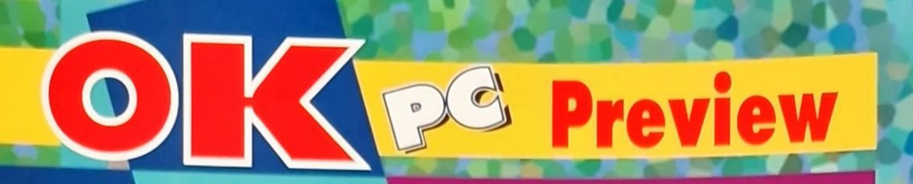












- OK Preview: MAELSTROM
- Compañía:DON BLUTH MULTIMEDIA
- Distribuidor:PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB



PLAYS LIKE A NOVEL BUT FEATURES MULTIPLE INDEPENDENT NON-LINEAR CONCURRENT STORYLINES.

PACKED WITH ACTION, INTRIGUE, AND DRAMA.

FULLY ANIMATED STRATEGIC BATTLE COMMAND. A MULTITUDE OF SHIP CLASSES CAN BE OUTFITTED WITH A MYRIAD OF WEAPONS, DEFENSES AND COMPUTERS.

DO BATTLE ON THE ECONOMIC, POLITICAL, PROPAGANDA, COVERT AND MILTARY ARENAS -ALL AT ONCE!

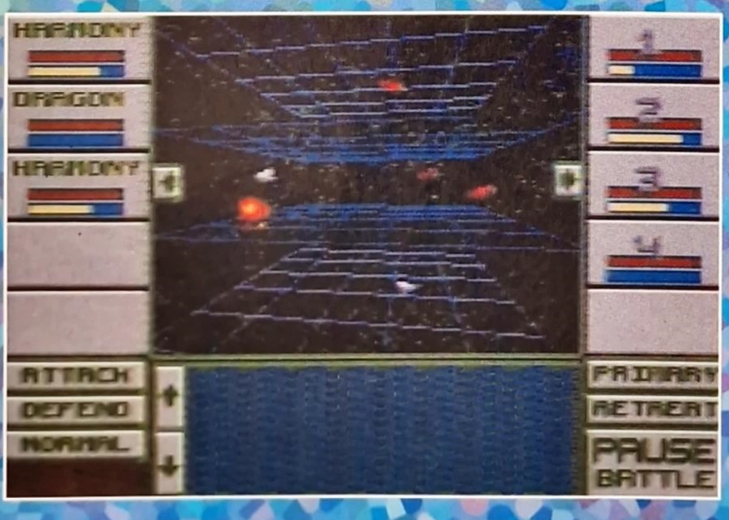
OVER FIVE HOURS OF DIALOGUE.

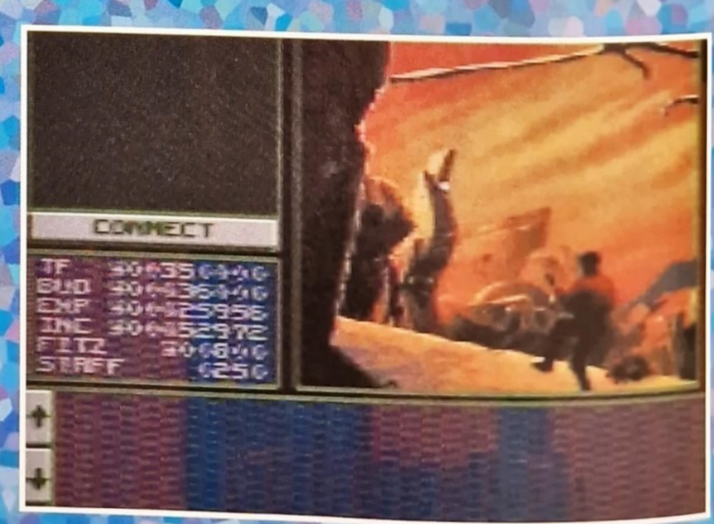
BREATHTAKING ANIMATED SEQUENCES.

THE ULTIMATE SIMULATION- A REAL-WORLD REAL-TIME UNIVERSE.

CIENCIA FICC

Lejos de ser un juego más de ciencia ficción, Maelstrom promete ser innovador, interesante hasta límites insospechados y sobre todo, muy completo. Nos espera una guerra de las buenas, en un momento inconcreto de la historia del universo.





CION A TOPE

No sería de extrañar que al leer en el título las palabras "ciencia ficción", os entre un pequeño escalofrío y penséis que os encontraréis con lo último en tecnología. Es insólito el día en que no aparece ante de nosotros un nuevo juego de ciencia ficción, en muchos casos nos parecen repetitivos y faltos de interés, pero por el contrario, en ocasiones también podemos disfrutar de alguno que merece la pena.

NO TENGAS MIEDO

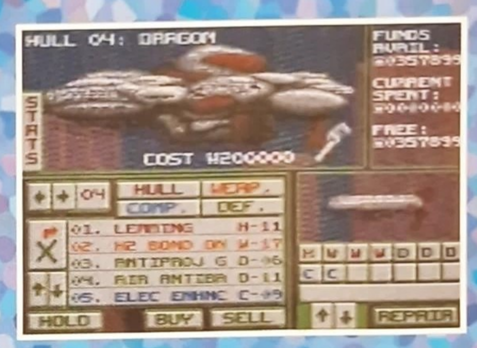
Podéis eliminar vuestros temores porque en Maelstrom encontraremos un gran juego de aventuras y guerra en el universo. Como creo que todavía no os fiáis del todo os explicaré brevemente alguna de sus características.

Tenemos ante nosotros un juego con el que experimentaremos una nueva forma de entretenimiento, un juego como una novela en la que lo más notable son las múltiples historias independientes y concurrentes. Maelstrom es una historia que agrupa en un mismo juego la acción, la intriga y el drama, desde el cual podremos revivir una guerra espacial total en la que tendremos que trabajar en todos los campos imaginables: la economía, la política, la propaganda, el espionaje y decisiones militares; todo ello al mismo tiempo. Esto te dará una idea de lo complicado que puede llegar a ser, pero esto no queda aquí, ya que contaremos con unos comandos de batalla estratégica completamente animados y con una multitud de clases de naves a las que podremos equipar con una enorme cantidad de armas ofensivas, defensivas y ordenadores. El juego dispone de hasta cinco horas de diálogo en las que nos sorprenderán vertiginosas secuencias animadas.









UN SINFIN DE SORPRESAS

Lo último en simulación ambientado en un mundo real, dentro de la historia del universo. Distintas pantallas, múltiples comandos de control e infinidad de sorpresas, nos mantendrán pegado al ordenador durante muchas horas.

En resumen, promete ser entretenidísimo, adictivo y variado. No creo que sea de esos juegos que aburren por su escasa originalidad ni por su falta de elementos para lograr la distracción de los que juguemos. Además, surge de una buena historia y nos añade una nueva dimensión en los juegos de animación y de ciencia ficción. Así que, mantente en tu asiento y prepárate..., Maelstrom, la aventura va a comenzar.

LUIS VILLAR



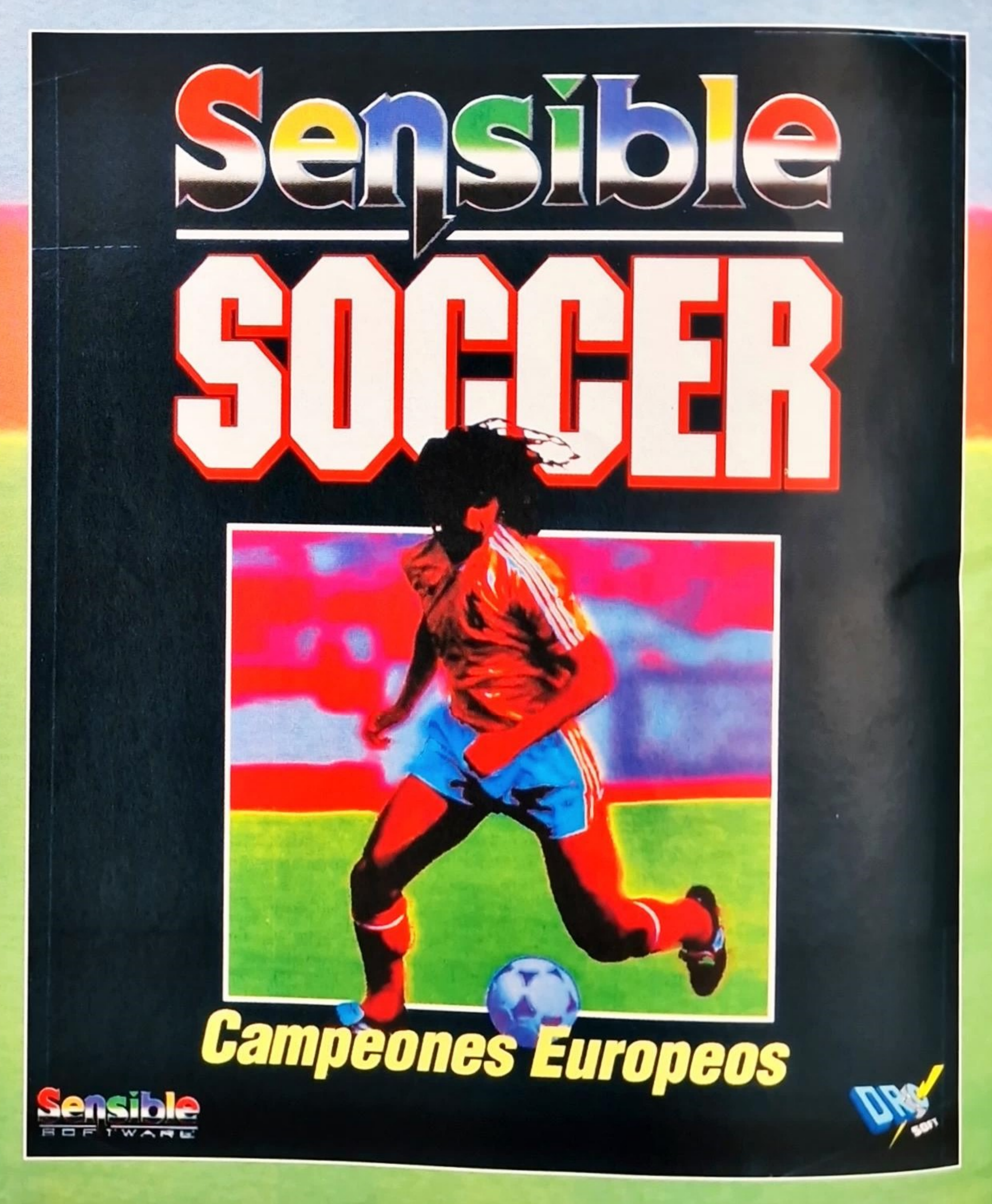




- OK Preview: SENSIBLE SOCCER
- Compañía: SENSIBLE SOFTWARE
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

FUTBOL PAR

Disfruta de la tensión y la pasión que genera el fútbol en Europa. Con Sensible Soccer dispones de todas las selecciones de nuestro continente con sus jugadores más famosos. El mayor espectáculo y los mejores equipos te esperan. Prepárate a jugar un auténtico partido.

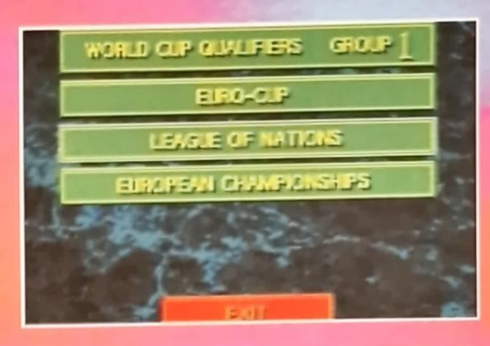


En España, el fútbol ha sido por tradición el deporte rey, incluso tras el florecimiento de otros deportes de tirón como el baloncesto o el balonmano. Así, el deporte que más difusión y participación ha alcanzado ha sido históricamente el balonpié. Su competitividad, la posibilidad de jugar once jugadores por equipo -más los cambios-, lo espectacular que resulta un buen partido en un gran estadio y la práctica de mayoría de la población, hacen del fútbol un deporte trepidante. Puede decirse levanta pasiones en el Viejo Continente.

Dentro de este deporte hay dos grandes clasificaciones: el fútbol de club y el fútbol de selección. Tal vez este último no despierte siempre tanta euforia como el de clubes, pero al estar formado por los mejores jugadores de cada país, asegura el espectáculo en casi todos los partidos. Además, por ser los equipos representati-

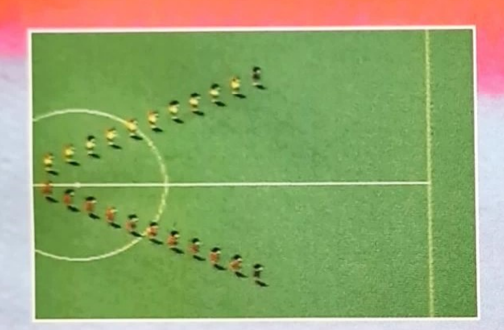






A TODOS











vos de cada país, todos los aficionados se unen para animar y celebrar las victorias de su equipo nacional. Las mayores estrellas y los jugadores más cotizados se reúnen para defender los colores de su país.

Ahora, tú podrás ayudar a tu equipo nacional jugando con Sensible Soccer, además de seguir de la competición entre de clubes. Te están esperando un gran número de clubes europeos del más alto nivel a los que te podrás enfrentar por los grandes títulos europeos .

Por si no te gustan estas dos opciones, también dispones de otra más informal, en la que una serie de equipos de nombre descabellado participarán por competiciones tales como la Liga de Bobby, el Torneo del Pavo, la Liga del Pollo o la Copa del Huevo.

Nos encontramos ante un juego de simulación de fútbol en que puedes disputar todos los torneos existentes en los países europeos. Es otro de los muchos juegos deportivos para ordenador que han aparecido en nuestro mercado pero con una peculiaridad, su gran complejidad; por suerte, tienes a que tienes a tu disposición a los mejores jugadores europeos. Este juego ha recopilado las alineaciones de la temporada 92-93 de todos estos equipos con su correspondiente seleccionador o entrenador.

De este modo, al marcar un gol el equipo de Italia, por ejemplo, el número nueve, sabremos que lo metió Gianluca Viali. Otra opción que tiene este juego es la de poder modificar cualquier selección o equipo. Es posible efectuar cambios de entre nuestros dieciséis jugadores o a incorporar algún fichaje. ¿No habéis deseado nunca elegir la selección nacional o la alineación de vuestro equipo favorito? Pues ésta es la ocasión. Por otro lado, cuando vemos un partido, siempre



pensamos que la táctica que impuso el entrenador podría haber sido más ofensiva o defensiva (nunca llueve a gusto de todos). Con Sensible Soccer podremos disponer de ocho tácticas predefinidas que nos permitirán acoplar el juego de nuestro equipo a nuestro gusto. Pero dentro de este programa hay otra serie de factores que nos demuestran lo elaborado que está.

El clima puede influir decisivamente en el desarrollo y conclusión de un partido; por eso, el juego tiene una amplia variedad de escenarios. La primera opción nos ofrece un terreno propio para cada época del año. La segunda permite elegir el tipo de terreno que deseemos: helado, suave, duro, seco... Del mismo modo, podremos seleccionar el tiempo que queremos que dure el encuentro, algo muy útil si no tenemos todo el día para la partida.

Más atractivas pueden resultar las opciones de repetición de jugada, por las que, si quieres, se repetirán los goles y las jugadas más interesantes que tú elijas. También podrás grabarlas y verlas repetidas en distintas ocasiones. Cabe destacar que el juego es fiel a las equipaciones de cada formación, ya que incluyen camisetas y pantalones con diseños y colores reales.

Pero no todo queda en la estrategia, hay que jugar los partidos. Esto es lo que le hace emocionante. Los gráficos, de bastante calidad, nos introducen en el campo de juego y tratan de defender lo mejor posible el buen nombre de nuestro equipo. El juego en sí resulta muy sencillo. La pantalla que nos encontraremos será el propio campo de juego, en el que veremos todo lo que en el ocurra (amonestaciones, lanzamiento de faltas, etcétera) y poco a poco se nos informará del tiempo que llevamos en cada periodo del partido. Cuando alguno de los equipos marque gol, aparecerá el marcador en la pantalla, así como cuando finalice el encuentro. Los partidos se juegan con un ritmo trepidante y es vital hacernos lo antes posible con el control de nuestros jugadores. Sus posibilidades técnicas son muy grandes. Sin embargo, será muy complicado que aprendamos a dominarlos. Por cierto, durante el transcurso del juego, si elegimos la opción de jugar -también es posible ver un partido sin participar en él- aparecerá el número del jugador de nuestro equipo que lleva el balón.

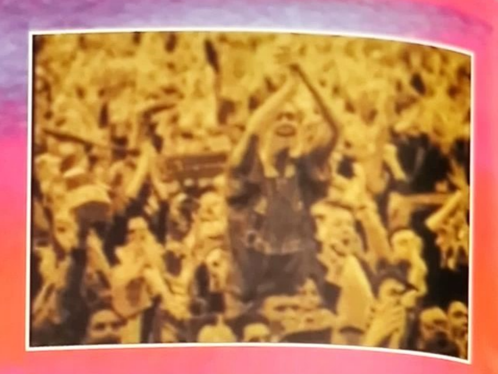
En resumen, tras una presentación bastante normal en la que destaca una música muy original y marchosa que acompaña el desarrollo del juego, nos encontraremos un argumento tal vez no muy llamativo, pero absolutamente entretenido. Sensible Soccer requerirá toda nuestra atención mientras estemos delante de la pantalla. Los gráficos de los jugadores resultan bastante simpáticos y resulta muy interesante la posibilidad de poder plantear las tácticas y alineaciones a nuestro gusto. Sin dejar de ser un mero juego de fútbol, merecerá la pena que lo disfrutemos.

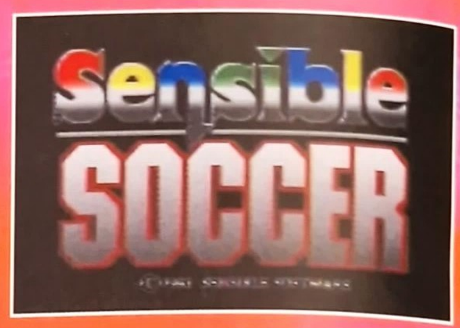
LUIS VILLAR





Los jugadores poseen grandes posibilidades tácticas y técnicas. Si las sabes aprovechar, conseguirás vivir una final de lo más real. También te puedes lucir como entrenador de tu equipo y decidir tanto alineaciones como jugadas.



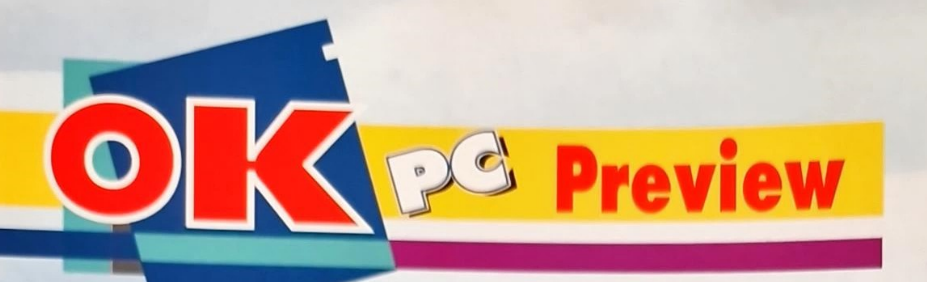












- OK Preview: REACH FOR THE SKIES
- Compañía: VIRGIN GAMES
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: MCGA, VGA, EGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER/PRO, ROLAND

REACH FOR THE SKIES

Arcadia

Virgin GAMES

Rowan

Tienes en tus manos la posibilidad de cambiar la historia. Gran Bretaña logró detener el ataque nazi gracias a su poderío aéreo en la Batalla de Inglaterra. Pero ahora esto depende de tí. Con este simulador podrás revivir toda la emoción y el suspense que tuvieron al mundo en vilo hacia 1940.

Si damos un repaso a la historia de la aviación, no podemos dejar de señalar a la poderosa RAF (Royal Air Force), ni más ni menos, que la aviación británica. Pues bien, este ejército vive su mayor apogeo a principios de los años 40, cuando el ejército alemán se decide a planear la invasión de Gran Bretaña durante la Segunda Guerra Mundial.

En este simulador nos encontramos exactamente en ese momento histórico pero, a diferencia de entonces, el destino lo decide tu destreza y capacidad de estrategia militar. Reach for the Skies es el combinado perfecto para un simulador: rapidez y comodidad en todos sus movimientos y un sinfin de opciones para que nuestras partidas sean realmente brutales. Los gráficos te dejan la boca abierta y la sencillez de manejo hacen que se te pasen las horas como si fuesen segundos delante de tu monitor.



La primera impresión que produce la pantalla de presentación es sólo un adelanto de lo que nos espera. Una vez *hechas las presentaciones*, aparece la primera pantalla del juego en la que debemos elegir a que bando vamos a pertenecer: ingleses o alemanes. Superada la primera duda, pasamos al cuarto de pilotos, lleno de libros con diarios de vuelo. Hay que elegir uno.

Si es el principio de una partida hemos de escoger uno nuevo para empezar desde el principio. En él, inscribiremos nuestro nombre y la denominación que queramos dar a nuestro águila de acero. En este libro se registrarán nuestros progresos día a día y misión a misión, de tal forma que afectarán al resultado final de la batalla. Este simulador, a diferencia de la mayoría, cuenta con tres opciones de juego que son la práctica, ser controlador, o bien ser piloto. Vamos a comentar una a una, pero lo que te puedo asegurar es que lo vas a pasar igual de bien con cada una de las tres y vas a gozarlas a tope cuando te pongas a los mandos de tu monomotor.

PRACTICA

Si elegimos la opción de práctica, pasamos directamente a familiarizarnos con el avión. Esta opción no tiene ninguna repercusión en el objetivo final del juego, ganar la Batalla de Inglaterra, estés en el bando que estés. Mi consejo es que antes de empezar la verdadera lucha, te des unos vuelos por esta opción de práctica, pues te servirán de mucho a la hora de la verdad.

Las pantallas que verás aquí son exactamente iguales a las que vas a utilizar en los momentos clave. Tenemos la oportunidad de elegir si queremos despegar, aterrizar, localizar al enemigo con la ayuda de la radio y derribarle, o bien aparecer directamente donde esta el enemigo. Aprenderás a utilizar y entender los mensajes de radio, que para nuestra misión, son fundamentales. Los mensajes aparecen en la parte superior de la pantalla y según del color en el que aparecen, vamos a saber si son para nosotros o no. Si aparece una posición enemiga en color blanco, es una misión para nosotros; si es en color verde, somos nosotros los que enviamos el mensaje automáticamente, indicando nuestra posición o el número de aviones enemigos que hayamos localizado. Pero si es de color azul oscuro, el mensaje no es para nosotros, pero no lo podemos ignorar ya que es fundamental saber las posiciones enemigas. También podremos manejan los indicadores de la cabina del avión, que nos indicarán el estado del aparato en todo momento.

CONTROLADOR

Es en esta opción de juego donde se nos permite demostrar que somos unos verdaderos estrategas militares. Desde una sala de control, dirigimos a los pilotos en la lucha. ¡Cuidado! ya no estamos en la opción de práctica, de forma que desde aquí ya podemos ganar o perder la batalla. Todo lo que hagamos a continuación va a influir en el desarrollo del juego.

La misión del controlador es principalemente la de hacer los planes de ataque o defensa según lo requiera la situación, además de tener vigilada la economía y controlar en todo momento el número de bajas de hombres y aviones. Éstas no deben de superar el cincuenta por ciento del total con el que comenzamos para no perder la batalla.

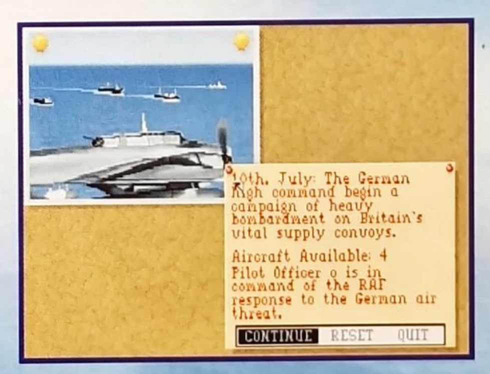
También has de vigilar y supervisar el trabajo en las fábricas de aviones para distribuirlos y proteger las fábricas del enemigo; si tenemos bajas podremos repartir de nuevo los aviones y continuar con la gran lucha para dominar el cielo.

Otra de nuestras labores es ordenar a los pilotos que ataquen puntos estratégicos enemigos y tener un control exacto de todas las posiciones de los pilotos en vuelo. Además hay que consegir subir la moral de la tropa porque que hay momentos de auténtica depresión. Esto afectará al rendimiento y aumentará los problemas. Como ves, en este simulador encontramos opciones para todos los gustos.

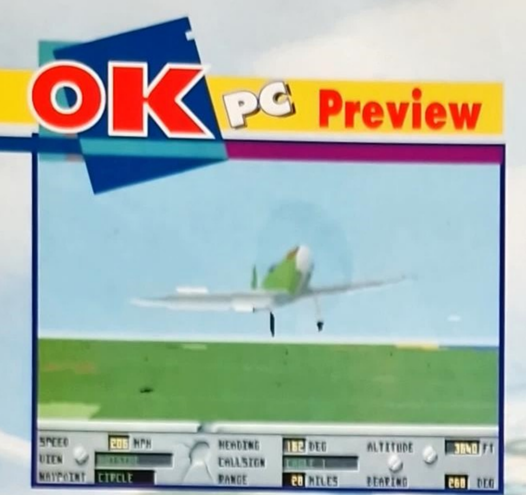


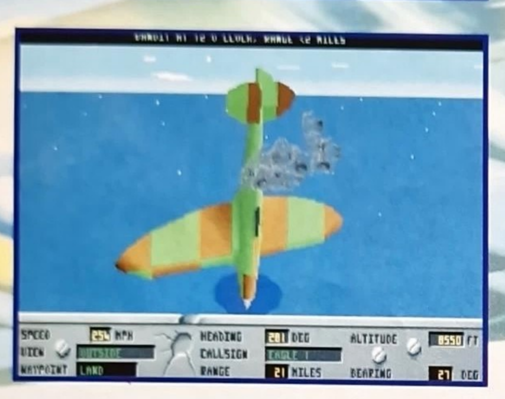




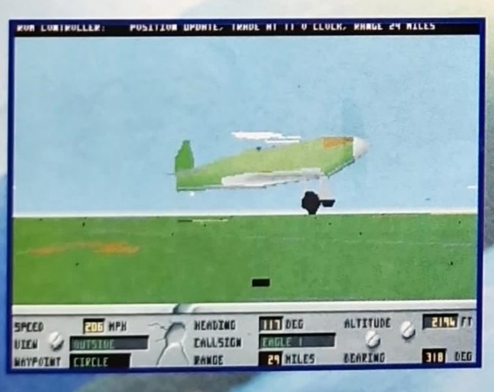


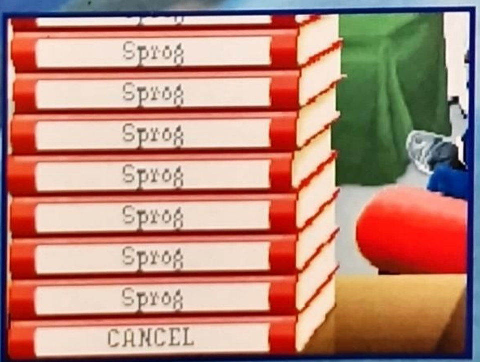


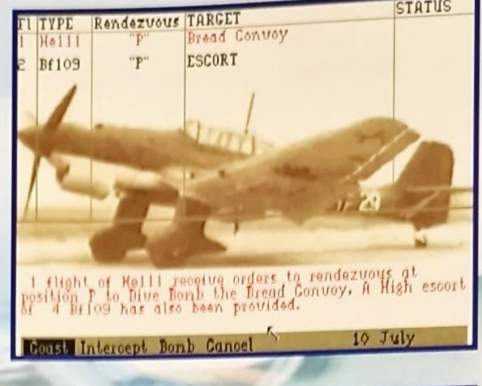




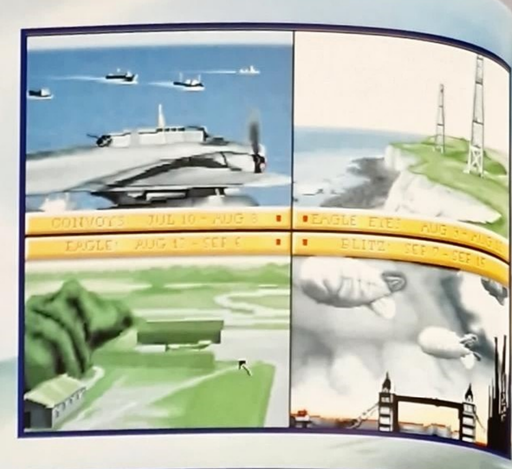


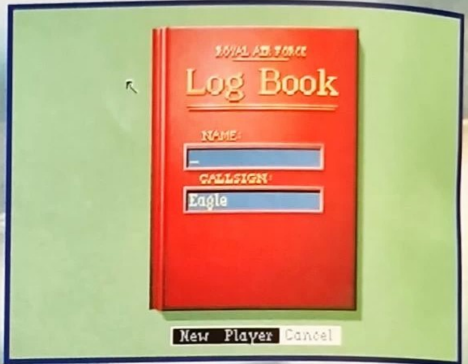












PILOTO

En la piel del piloto, vamos a tener que demostrar que somos unos artistas del aire. Debemos seguir las ordenes que nos envíe nuestro controlador para poder avanzar en la lucha, cumplir las misiones con la mayor rapidez posible, para que así podamos disponer de nuestro avión en cualquier momento. No hay que olvidar que no estamos solos y que no tenemos descuidar a ningún compañero que este volando con nosotros.

Aquí también es importantísimo el resultado que obtengamos para el desenlace de la contienda. Todo queda registrado en el diario de vuelo que al final del día tenemos la oportunidad de repasar para ver nuestros progresos. Puedes elegir esta opción desde el principio de la partida, pero te recomiendo que antes pases por la de práctica para que puedas ensayar algunas maniobras de ataque y de defensa. Las misiones que se te encargarán son entretenidísmas y muy variadas. No todo consiste en derribar aviones; tendrás que escoltar, vigilar puntos estratégicos importantes, bombardear puntos enemigos, sacar fotografías y un largo etcétera de aventuras que harán que éste sea uno de tus juegos favoritos.

DESARROLLO DEL JUEGO

En este simulador no se ha descuidado ningún detalle de juego. Los aspectos gráficos son totales y el sonido espectacular. Verás que admite cualquier tarjeta asequible para la mayoría de nosotros. Eso, además de la comodidad de tener un sinfin de opciones y trucos para que el juego resulte mucho más apasionante de lo que puedas imaginar.

En diferencia con otros simuladores, te puedo decir que éste vas a controlarlo en un abrir y cerrar de ojos, gracias a sus numerosas opciones. Es posible definir la sensibilidad del teclado y decidir tu el tiempo de reacción desde que pulsas una tecla hasta que el avión responde con la maniobra, grabar en memoria RAM las partidas en video para que revivir los mejores momentos, así como salvar la partida o tener varias en juego. Como ves, algo excelente.

Los movimientos de los aviones son rápidos y concisos. En cuanto a las vistas generales, puedo decirte que te ponen los pelos de punta por su perfección; además la función de *zoom* nos servirá de mucha ayuda ya que podremos hacerlo girar alrededor de tí para así tener controlado el amplio campo de visión. También hay que hacer una mención de honor al manual de instrucciones que, aunque resulte un tanto mastodóntico a primera vista, resuelve cualquier duda de la forma más cómoda y rápida que te puedas imaginar. Resulta muy entretenido de leer, no te importará ni te dará ninguna pereza echarle un vistazo antes de ponerte a los mandos, por que resulta muy entretenido, increíble pero cierto. Pruébalo y ya me contarás...

BORJA DE MEDRANO

OK PC Preview

- OK Preview: SPACE HULK
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

SPACE HULK

MISSION DEBRIEFING

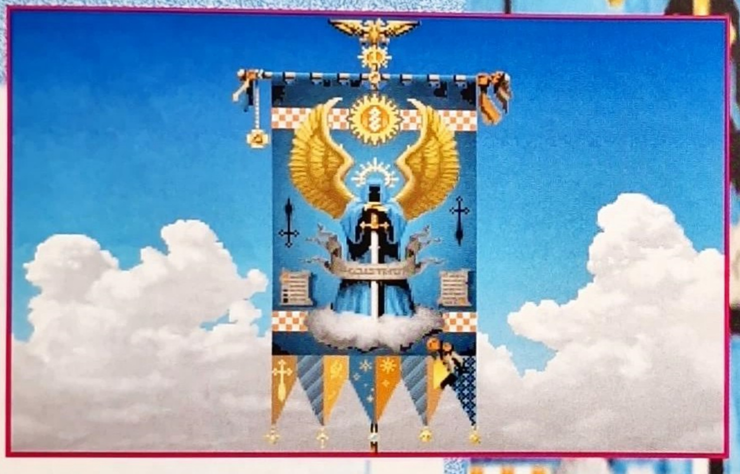
Mission Codename: Advanced Tutorial 1

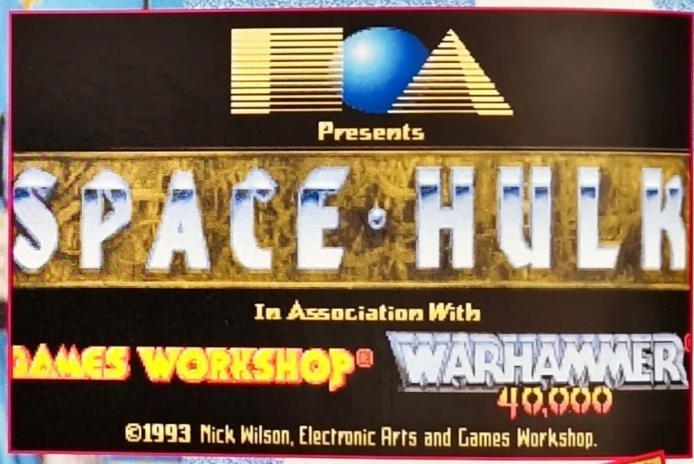
Mission Outcome: Mission failure. Objectives impossible to meet. All Terminators have been killed.

Terminator Casualties: Five
Confirmed Enemy Kills: Sixteen
Remaining Mission Time: Eighteen percent.

Left Mouse to continue or Right Mouse to replay last Hulk

El cine ha sido siempre una de las fuentes de inspiración más importantes para los diseñadores de juegos. Multitud de películas tienen su reflejo en las pantallas de los ordenadores con mayor o menor éxito. En Space Hulk, podemos disfrutar de algunas de las escenas más escalofriantes de Aliens, la conocida película del director Mr.Cameron.



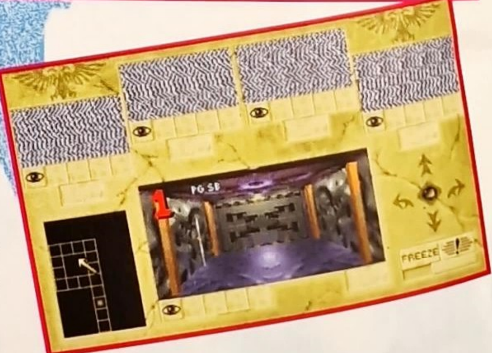


Y es curioso. El juego oficialmente está basado en el conocido rol de mesa Warhammer 40.000, pero a primera vista, la sensación que produce, y bastante buena por cierto, es la de que revivimos una de las escenas más angustiosas de Aliens, aquella en la cual, los protagonistas están rodeados de alienígenas por estrechos pasillos y solo pueden detectarlos con sus radares de mano y no los ven hasta que los tienen encima...

NUEVO JUEGO DE ROL

Pero tanto el juego de mesa como la película se desarrollan en el espacio, y si Space Hulk hace referencias sobradas al cine, en su desarrollo y esquema de juego sigue las normas del Warhammer.

Esto nos indica que Space Hulk es un nuevo juego de rol, con dosis de estrategia y un elemento arcade basado en la sorpresa.



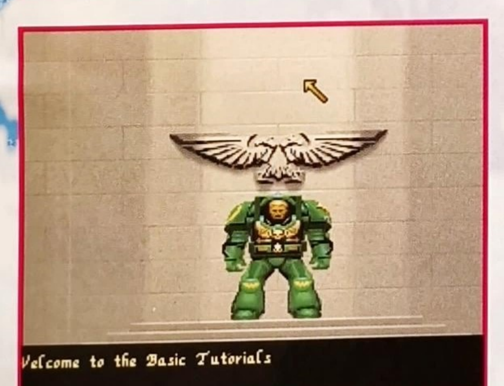
DISPARA PAR













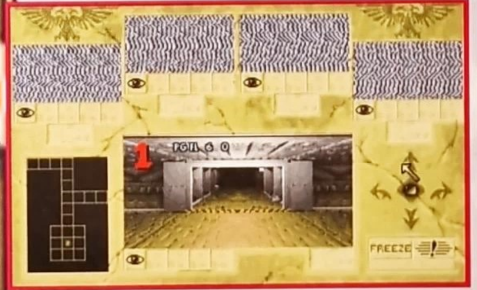
Todo esto nos lleva a ver que los juegos de rol se están diversificando y si ahora los dominantes están basados en un mundo medieval fantástico, poco a poco aparecen nuevos programas con un ambiente espacial. Realmente sólo existen esos dos estilos ya que los demás los abarcan las videoaventuras. Space Hulk es un programa que promete mucho, además de los gráficos y los efectos de sonido que son muy buenos, el ambiente que nos rodea está perfectamente conseguido, disponiendo además el juego de un tutorial para aprender y avanzar sin problemas.

En definitiva, uno de los candidatos para ocupar tus tristes tardes de otoño, así que no te olvides de él y no dejes un solo *bicho* vivo.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ

SENTIRAS EL ALIENTO MALIGNO EN TU NUCA





A SOBREVIVIR



- OK Pasarela: DUNE II
- Compañía: VIRGIN GAMES
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

EN EL NOMB ESPEC

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS



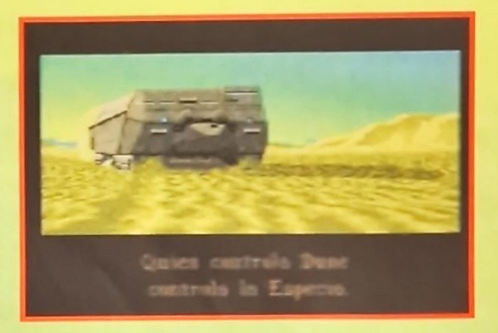


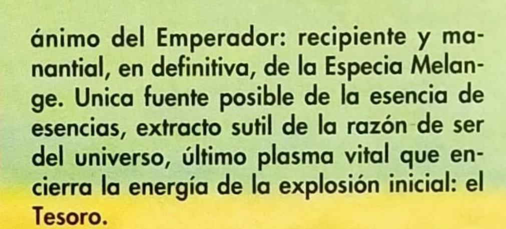
Un comienzo es un tiempo muy delicado. Sabed que nos hallamos en la Noche de las Edades. Cuando lo que Es, aún no era, la sabiduría conocedora de ese momento, tomó forma en la Especia Melange: especia que extiende la vida, especia que expande la conciencia... Capaz de plegar el espacio, esto es: viajar a través del infinito sin necesidad de moverse; se convirtió en la sustancia más apreciada del cosmos. Quien controle la Especia, controlará la creación, pero aquella sólo existe en uno de los mundos del universo entero: Arrakis, también conocido con el nombre de... Dune



Dune... un planeta yermo y desolado, atravesado a lo largo y ancho de su superficie por descomunales desiertos. Mar de arena roto en ocasiones por escollos pétreos intermitentes, sometidos por su furia y sus tormentas. Hábitat despiadado y raro que configura el abominable clima de aquello que es el centro del universo, ombligo hacia el cual se tornan todas las miradas y joya que aprisiona el

RE DE LA CIA... ¡SEA!





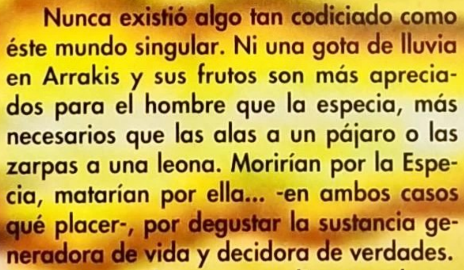
ánimo del Emperador: recipiente y manantial, en definitiva, de la Especia Melange. Unica fuente posible de la esencia de esencias, extracto sutil de la razón de ser del universo, último plasma vital que encierra la energía de la explosión inicial: el Tesoro.





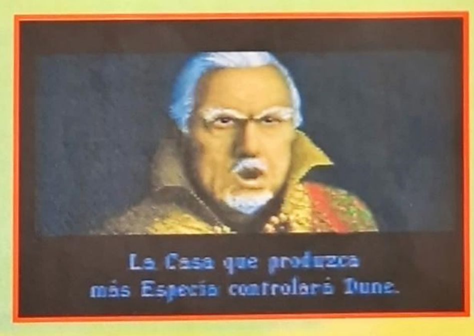
LA LUCHA DE LUCHAS PARA EL GUERRERO ENTRE LOS GUERREROS





Nunca existió algo tan codiciado como éste mundo singular. Ni una gota de lluvia en Arrakis y sus frutos son más apreciados para el hombre que la especia, más necesarios que las alas a un pájaro o las zarpas a una leona. Morirían por la Especia, matarían por ella... -en ambos casos qué placer-, por degustar la sustancia generadora de vida y decidora de verdades.

Tres grandes casas se disputan el control de Dune, fuente de la Especia, peleando en definitiva por el control del universo. Una compleja trama de muerte y destrucción ilimitada y sin reglas, crece y se desarrolla alrededor de los hilos del poder que mueven las altas esferas de las grandes familias. Familias que gobiernan el universo conocido:





ATREIDES, ORDOS Y HARKONNEN

La noble casa de Atreides: originaria de un fértil planeta, rico en agricultura y soporte de una exuberante vegetación, lleno de vida y humedad; es una de las aspirantes al control de Dune. Deseando la dominación total, se ha trasladado a Arrakis, para combatir por el control del manantial de manantiales.

La insidiosa Ordos: desde un mundo helado plegó el espacio hasta llegar a otro de fuego. Siempre ha subsistido gracias a sus habilidades mercantiles. El control de la Especia, es para ellos el sueño dorado del comercio y fruto de sus futuros y grandiosos beneficios.

La perversa Harkonnen: desde Giedi Primero, la fiera casa Harkonnen, se ha extendido por el cosmos, dejando siempre a su paso un rastro de muerte y destrucción.

Las consecuencias de una dominación total por parte de la Casa de Harkonnen, son imprevisibles...

CONTROLANDO LA BATALLA

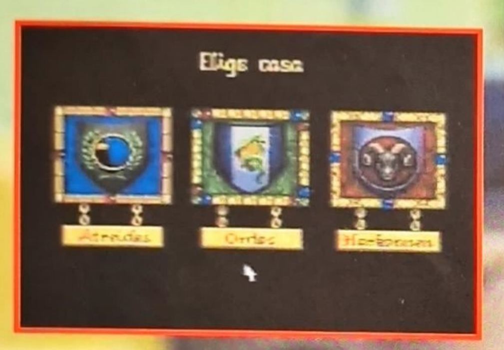
Debes elegir una de las tres casas para unirte a ella y compartir los beneficios de la victoria en la lucha por el poder, o sufrir -en su caso- las consecuencias de la derrota. Tras la elección de la respectiva casa, su Mentat, te dará las oportunas instrucciones para que puedas comenzar tu tarea como dirigente absoluto de la totalidad de las operaciones necesarias para hacer prevalecer los intereses de tu aliada, -en contra de los de las otras casas-, que no van a permitir que te hagas con el control del planeta.

ESTA VEZ TUS ENEMIGOS NO SE APIADARAN DE TU INFERIORIDAD SI TE DEJAS APABULLAR

El manejo de las posibilidades que te ofrece el juego, es sumamente fácil: sólo tienes que pulsar con el ratón allí donde quieras centrar tu atención. También puedes usar el teclado, pero es mucho más lento y complicado.

Antes de comenzar el juego, en la parte superior de la pantalla, tienes un apartado de opciones: te aconsejo que entres en él y después, en el apartado de controles del juego para ajustar las características de velocidad, sonidos..., que constituyen la configuración del mismo. Puedes también, en el menú anterior grabar o recuperar un juego, reanudar la escena, elegir otra casa e incluso abandonar. Junto al botón de opciones, tienes a un lado el número de créditos con los que cuentas y a otro el Mentat: puedes consultarle a cerca de determinados temas sobre los que tengas alguna laguna de información.

Inmediatamente debajo de estos botones, tienes una barra informativa, que te irá mostrando los acontecimientos o los datos de interés que se vayan sucediendo a lo largo de la partida. Puedes acceder a la información de lo que quieras de una forma interactiva, ya que te hablará sobre aquello que estés en ese momento utilizando. Es decir, si construyes, se te hablará sobre lo que estás construyendo, pero si quieres saber qué pasa con tu cosechadora, pinchas en aquella, y te dirá qué porcentaje de Especia está cosechado, y así sucesivamente.

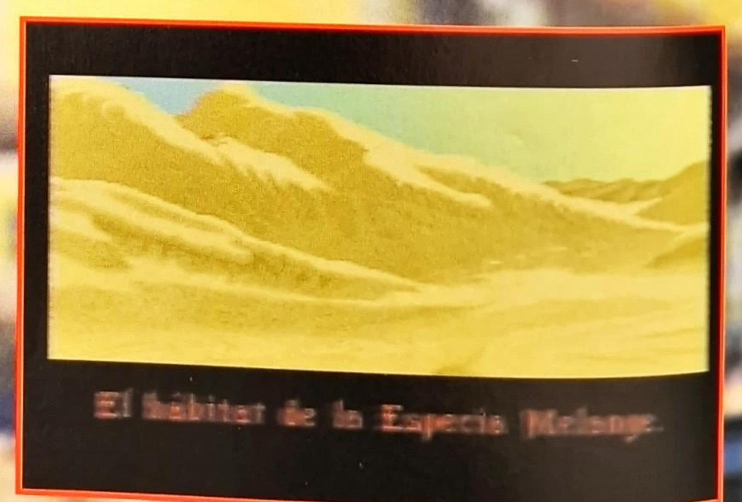










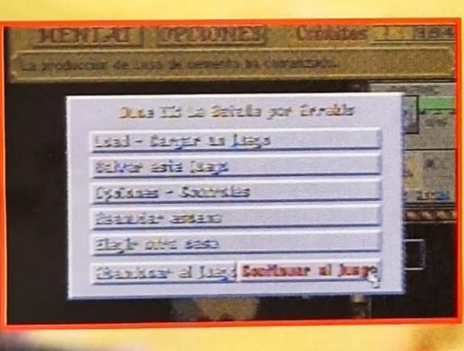


CONSTRUYENDO

Los créditos significan posibilidades de edificar para extraer la Especia o defender tu producción de tus enemigos, hasta que consigas la cantidad que te da derecho a pasar a la siguiente fase; necesitarás desde refinerías, hasta escuadrones de tropas, pasando por generadores de energía, vallas protectoras, refinerías, silos para la Especia, puestos avanzados de radar, torres de defensa, barracones, plantas constructoras, fortalezas, factorías de armamento ligero, factorías de alta tecnología, centros de investigaciones, cadenas de reparación, aeropuertos, palacios, unidades de combate pesadas, infantería ligera, tropas, vehículos de exploración etc.

Contarás con tanques de combate, lanzamisiles, cañones antitanques, transportes para las cosechadoras, ornitópteros voladores... tendrás visita: aparecerán los Fremen, los gusanos de la arena, saboteadores, los Sardaukar asesinos...





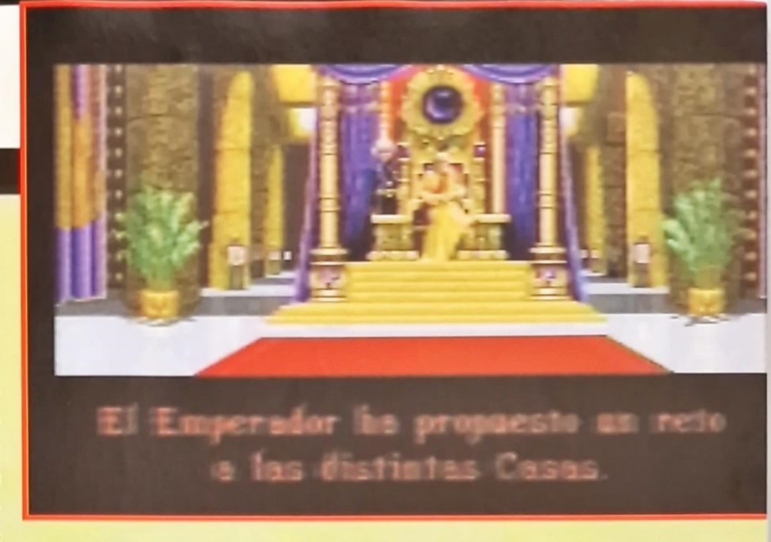


En las construcciones, serán necesarias planchas de hormigón para los cimientos ya que algunas estructuras -si no los tienen- necesitarán constantes reparaciones que se traducirán en una pérdida de puntos. A la izquierda de la pantalla central, que te muestra la totalidad del terreno en el que te mueves, está el kit de construcción. Pincha sobre él y tendrás acceso a todo aquello que quieras construir, cambiándose la pantalla, que te mostrará en grande qué es lo que has decidió crear y cuáles son las otras posibilidades que tienes. Una línea informativa similar a la de la pantalla principal, te indicará el coste y características de tu elección, que puedes anular. También puedes acceder al kit desde el recinto intermitente que aparece en el centro del terreno con el que comienzas cada partida. Cuanto más avances en el juego, se te irán ofreciendo nuevas posibilidades de construcción, para que vayas solventando las demandas que tengas, ya que dominarás más territorios de Dune a medida que vayas cosechando -además de Especia- victorias.

En cuanto a los soldados y vehículos, cada vez que utilices alguno, podrás ordenarle varias actividades: atacar, moverse, vigilar o retirarse.

En cuanto termines con una fase, se te dará a elegir los terrenos que quieras conquistar a continuación. A veces el Mentat te hará preguntas que sólo tú puedes saber para disipar algunas nubes de sospecha que cuestionen tu lealtad a la casa que sirves.

Por último, decirte, que a veces vas a encontrar montículos de arena en medio del desierto. Ellos esconden algo siempre: Especia, flores, puntos extra, unidades de combate extra... Puedes pasar sobre los mismos para descubrir su secreto, o dispararles, sin embargo, a veces puedes destruir aquello que ocultan: la decisión de cómo averiguar su contenido, depende de ti. También puedes capturar estructuras enemigas o defenderte de los gusanos de arena, etc... En fin, son consejos que podrás encontrar explicados en el libro de instrucciones.



TENSION AL MAXIMO

La emoción que emana de ésta lograda segunda parte, inspirada en la conocida saga del mismo nombre, no desmerece en absoluto a la primera. Los niveles de atención que absorve la trama del juego, son bastante altos, ya que se trata en definitiva, de la administración de unos recursos escasos y preciosos que te permitirán llevar a la victoria a aquella casa con la que hayas decidido actuar. Esta definición se corresponde con el concepto de economía. Pero, lo que en principio puede parecer aburrido, no lo es, porque -sobretodo cuando el juego está algo avanzado- hay momentos en los que tienes que estar pendiente de una cantidad tan grande de acontecimientos que aguardan tu decisión para desencadenar otros imprevisibles, en los que dudas si tu cerebro podrá soportarlo por unos segundo más y es que sacar a flote una batalla en la que casi todo está perdido o intentar derrotar a un enemigo claramente superior, no es tarea fácil y necesita de gente con nervios de acero, que no tengan miedo al peligro, que sean inteligentes y que además, sean capaces de soportar la presión de las grandes responsabilidades que conlleva un enfrentamiento de tal magnitud.

Sólo los laureles de la gloria están reservados a aquellos pocos elegidos merecedores de tal crédito. ¿Seguro que podrás sostener tal responsabilidad sobre tus hombros?

JOSE VILLALBA MEDINA

OK 93%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	92
Movimientos :	90

• OK Pasarela: COBRA MISSION
• Compañía: MEGATECH
• Distribuidor: PROEIN
• Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA, EGA
• Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, SOUND MASTER, PRO AUDIO, SPECTRUM, THUNDER BOARD, ADLIB

PANIC IN COBRA CITY
COBRA MISSION

Que Cobra Mission sea un juego con todos los ingredientes para ser un auténtico bombazo no es extraño; porque este juego que destila agresividad y sexo por todos los poros. Pero te aviso de antemano: si eres una persona de mente estrecha, que piensa que la sexualidad es algo obsceno, por favor, devuelve el juego donde lo compraste y no te esfuerces en seguir leyendo.

SEXO Y VIOLENCIA

Como principal protagonista de esta historia, soy el más adecuado para contar cómo comenzó todo...

Yo crecí en una pequeña ínsula al sur de Florida llamada Isla Cobra. Sin embargo, abandoné la isla para asistir a un distinguido colegio de Florida. Como pude, compaginé mis estudios con un trabajo de guardia jurado, lo que me dió la idea de convertirme en lo que actualmente soy: detective privado.

Hace unos días, después de una larga jornada detectivesca, recibí un mensaje, que, para mi mayor sorpresa, era de una antigua novia que tuve en Isla Cobra. Me informó de las desapariciones de diferentes jóvenes en el lugar y me pidió que fuese rápidamente para prestarle mi ayuda. Acepté y me puse en camino hacia allí. El único acceso a la isla a través del pequeño puerto de mar que hay en Cobra Oriental, una de las cinco ciudades de Isla Cobra. Las otras son Cobra Cen-



tral, Cobra Sur, Cobra Oeste y al sur de Cobra Sur.

INVESTIGACION

El juego comienza cuando el perspicaz detective desembarca en la isla y se dirige a la casa de su exnovia; a partir de ahí, podrás dirigir al protagonista en la dirección que desees. Andarás por las calles de Cobra con tu antigua novia, una adorable ayudante, por cierto.

El objeto de la aventura es averiguar qué es lo que está ocurriendo en cada área de la isla Cobra y eliminar a los culpables. Necesitaras rescatar a preciosas damas, las cuales han sido capturadas por los tipos malos. Tendrás que encontrarlos y derrotarlos, pero te recuerdo que, como en la mayoría de los juegos, el último de los jefes es el más duro de roer.

LA PANTALLA

En el mundo de Cobra Mission tendremos una pantalla de información situada a la derecha de nuestro monitor.

En la zona superior se nos indica el área en el cual se esta desarrollando la acción. Sin embargo, durante la batalla este espacio será ocupado por una especia de metro que se alargará y encogerá dependiendo del enemigo. Cuando el metro esté pegado a la derecha y rojo, el enemigo atacara; mientras que si está a la izquierda y gris, será el momen-



to más propicio para herirle.

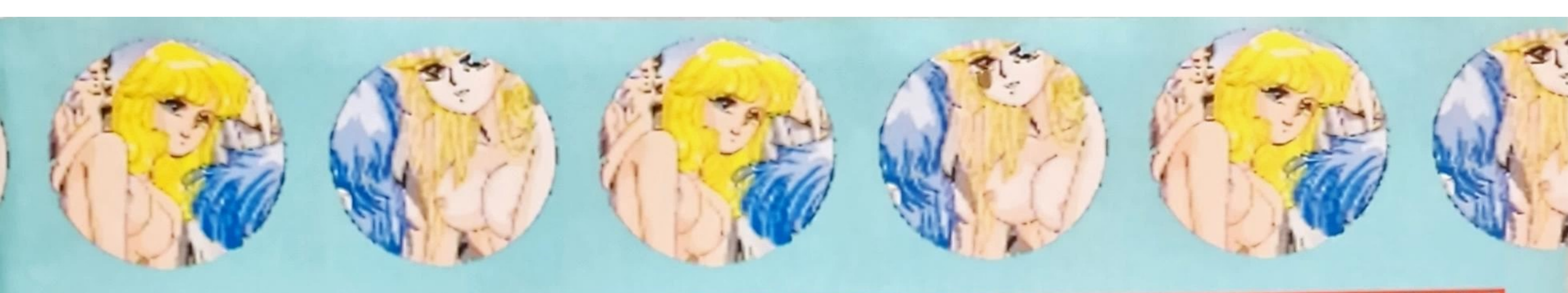
Otro apartado es el 'Info.box', en el que se nos indica todos los datos referentes al detective y a su chica. Habrá que estar atento al 'LVL' que señala la habilidad luchadora de cada uno. Si este nivel desciende hasta el número 0, aparecerá el odiado mensajito de GAME OVER.

Con ayuda de la tecla <Esc>, haremos aparecer menús y submenús que nos permitirán cambiar de armas, vestidos o utilizar nuestro inventario, entre otras cosas.

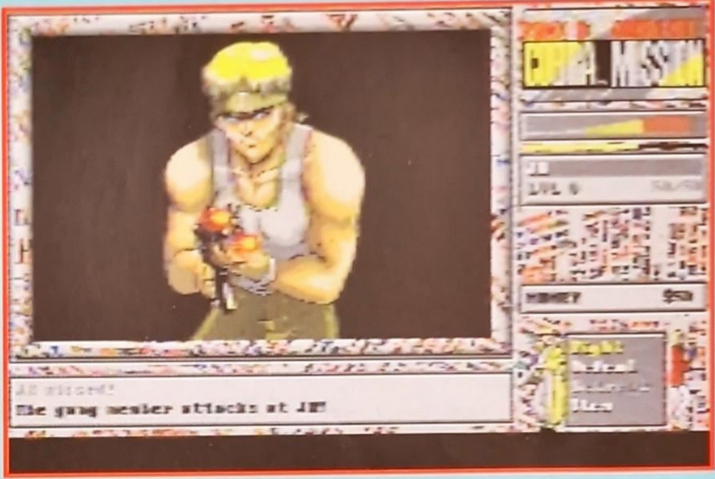
Las opciones en ataque variarán dependiendo del STR (fortaleza) y el arma seleccionada, pero no siempre el arma mas potente es la más adecuada. Su elevado peso podría no dejarte maniobrar con facilidad. Algunas armas habrá que comprarlas, mientras que otras estarán esparcidas a lo largo de las pantallas.

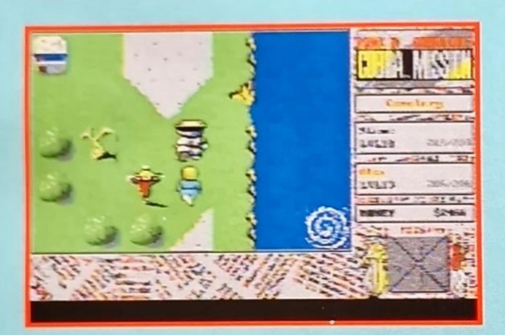
Algunas casas estarán cerradas. Las que están abiertas nos depararán sorpresas inimaginables. Si eres un buen detective obtendrás números telefónicos de las damas que rescates que te servirán para pedir citas y llegar hasta los limites de tu imaginación. Aquí se pondrá a prueba el tipo de amante que eres.

Siempre que desees llamar por teléfono, habrás de hacerlo desde la casa de tu exnovia.

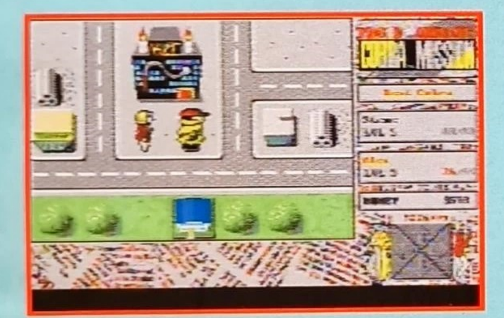












SONIDOS ESPECTACULARES

Hay algunos sonidos generados por señoritas en escenas de cama. Los programadores de Megatech se han tomado la libertad de registrar parte de ellos e incorporarlos a Cobra Mission. No obstante, como estos *ruiditos* pueden crear algún tipo de problema cuando se encuentre alguien a su alrededor (esposa, chicos,...) el juego dispone la opción de poder desconectar los sonidos "X".

Estarás de suerte si dispones de una buena tarjeta de sonido. Te deslumbrarás con mas de 190 gráficos en alta resolución, incluyendo, por supuesto, unos 50 verdaderamente calurosos y sensuales.

Podrá variarse la velocidad del juego, aunque éste, por defecto, irá suavemente en cualquier ordenador. Por si acaso, se puede acomodar a todo tipo de preferencias. El manejo puede hacerse con el mismo teclado, pero os recomiendo el uso del ratón; sin duda, los movimientos son más rápidos y eso es algo importante que hay que tener en cuenta en este espectacular juego. Cobra Mission te muestra lo que ningún otro juego te ha ofrecido hasta el momento. Esta historia de sexo y violencia se presenta ambientada por una música muy, muy pegadiza. Además presenta unos perfectos gráficos animados, junto con un caliente y sensual guión que hará que te sientes durante horas frente a tu ordenador, viendo las provocativas animaciones. No tienes más que déjarte seducir por la mirada de la *cobra*.

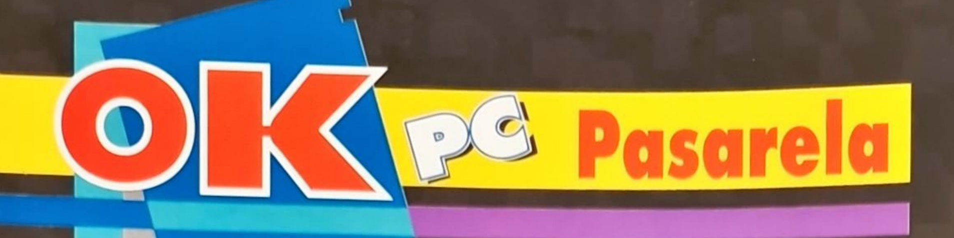
JESUS HERVAS





OK 93%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	95
Movimientos :	90



- OK Pasarela: SPACE QUEST 5
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica:MCGA, VGA, EGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER, PRO AUDIO, ROLAND

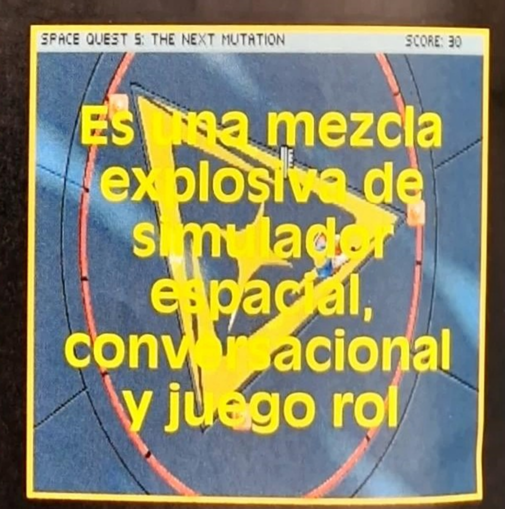
SPACE QUEST–5

Sagas como La Guerra de las Galaxias o superproducciones del estilo de 2001 Odisea en el espacio han creado toda una escuela de cine que ha trascendido al mundo del PC. No es de extrañar que en plenos noventa se presenten videojuegos como Space Quest 5, que reproducen los esquemas de los clásicos de la ciencia ficción. Cuando empieces a machacar este programa, vas a tener la sensación de ser el protagonista de tu propia película.

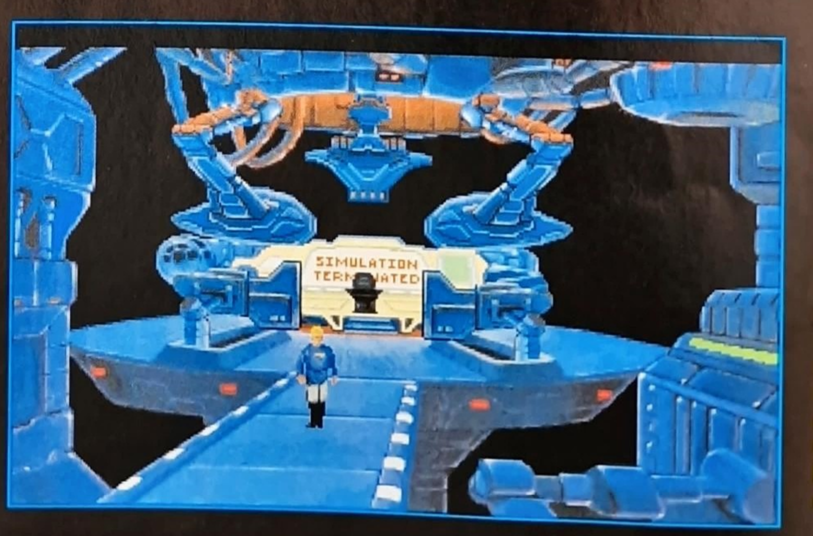
Vas a tener la posibilidad de crear en tu monitor las historias más originales de ciencia ficción que puedas imaginarte. Y es que este programa te da la oportunidad que elaborares tú mismo la historia. Todo se desarrolla a modo de película. En cuanto cargamos el programa, aparecen las opciones; una de ellas, la opción ver la introducción al juego, nos servirá para meternos directamente en la historia, en la que nos cuentan la trama de este programa.

Para empezar, se producen varias desapariciones de naves espaciales en una zona llamada el Triángulo Menudo. Parte de la historia se desarrolla en una nave de pruebas llamada Excalibur, donde se encuentra nuestro héroe, Roger Wilco. El protagonista está siendo entrenado por el durísimo Capitán Quirk que, como puedes suponer, le ha hecho la vida imposible a Roger hasta llegar a convertirle en cadete. También hay una chica... como en toda aventura que se precie.

La historia comienza con la imagen de unas palabras: Entrenamiento Acabado; a partir de ahí, estás solo. Con el cartel







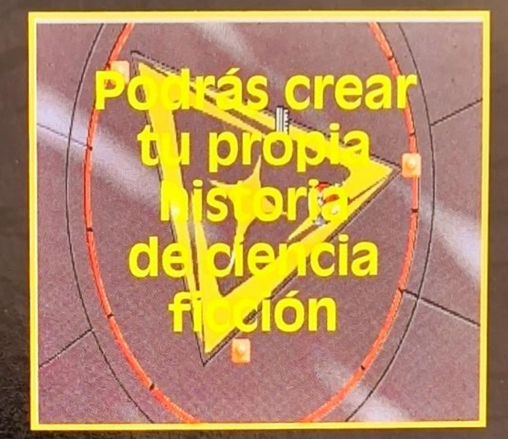
Roger va a necesitar de toda tu ayuda y habilidad para llevar a buen término sus andanzas estelares. Para ello, trata de ascender lo más posible en el escalafón. Así, tendrá más autonomía y hombres bajo su mando.

LA CONQUISTA DEL ESPACIO

de Entrenamiento Acabado y con el cargo de cadete, aparecemos en una gran nave nodriza, lugar donde se va a desarrollar gran parte del programa. Lo primero que debemos hacer es relacionarnos con esta gran nave, dar una vuelta con el icono de "ver" pulsado, de forma que nos orientemos y sepamos cómo tenemos que movernos.

Además de resolver el problema de las desapariciones de varias naves espaciales, hemos de preocuparnos por no quedarnos siempre con el mismo rango, o sea, hacer méritos para ser ascendidos y así poder tomar decisiones, dar órdenes y no ser el último mono de la nave en la que nos encontramos. Veremos muchas puertas: desde aulas de aprendizaje, hasta la gran sala de control de la nave.

A la mayoría de estas puertas tenemos el Acceso Restringido, pero no te preocupes. Según asciendas, irás descubriendo nuevas salas. También podrás ser transportado en ascensores que te descompondrán y te volverán a componer en el sitio elegido. Pero no creas que acaba aquí la cosa; este programa te da la posibilidad de alucinar hasta límites insospechados. Si eres un apasionado de la ciencia ficción, no puedes dejar que Space Quest 5 se te escape de las manos.



Podrás crear tu propia historia de ciencia ficción

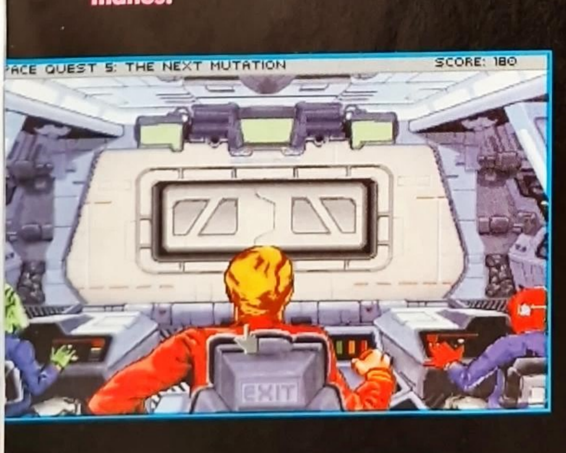


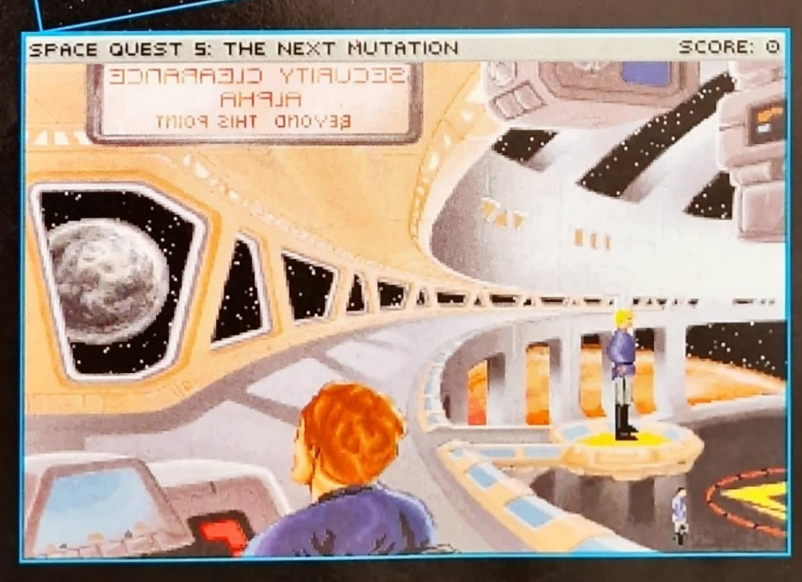
Al cargar este programa en el ordenador, comprobarás que es un simulador con todas las de la ley. Se trata de un dispositivo espacial que te va ha hacer gozar a tope.

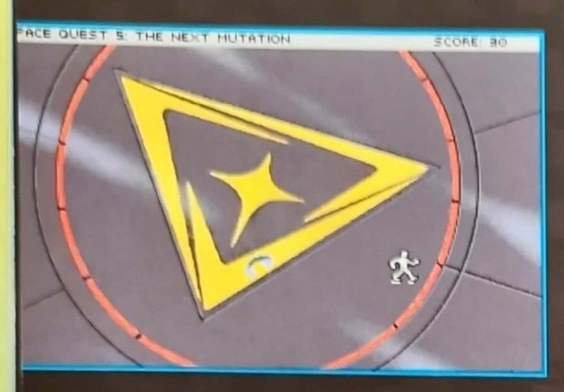
GRAFICOS Y SONIDO

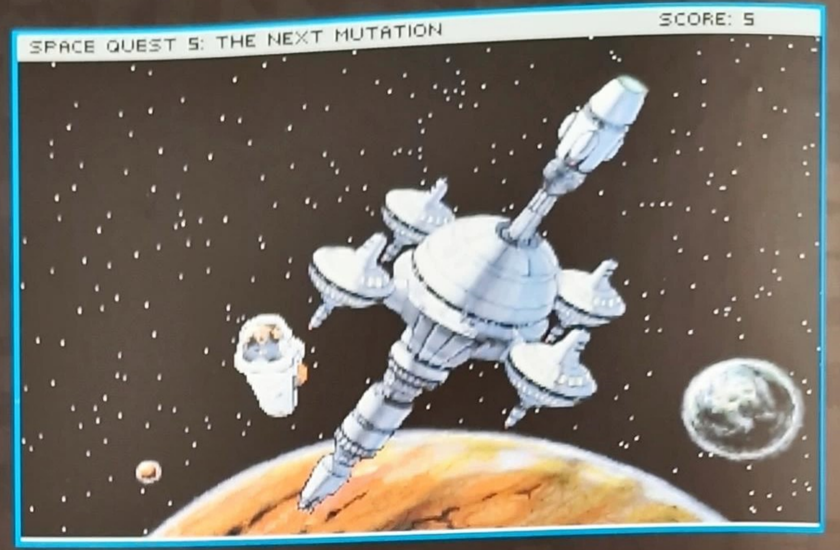
Los gráficos son realmente brutales y el sonido, espectacular. Admite cualquier tarjeta de sonido; en caso de que no tengas ninguna tarjeta de audio, no te preocupes, puesto que el sonido estándar también es bastante bueno. La verdad que es uno de esos juegos que llevan el sello de calidad, y está repleto de los detalles característicos de la compañía fabricante, que hacen más cómodos los movimientos y espectaculares los resultados.

Como otros trabajos de Sierra, todo el juego se desarrolla a través del ratón, con cajas de acción e iconos que

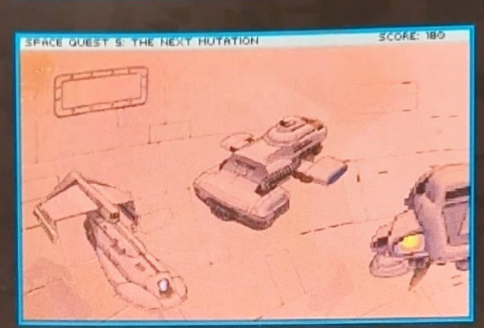




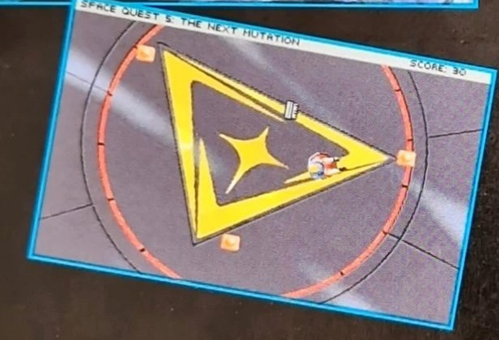


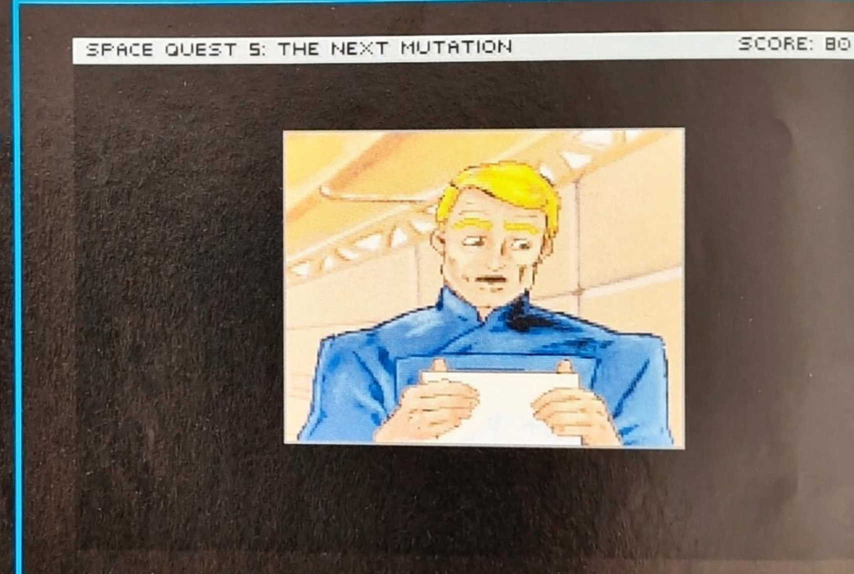








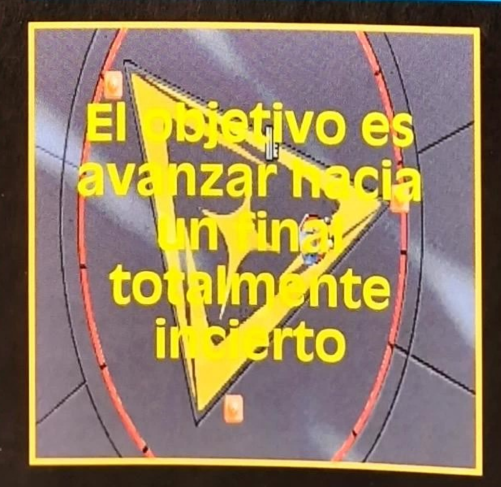




van a facilitar el movimiento de nuestro personaje. Roger puede mirar, coger, tocar, preguntar, hablar y un largo etcétera de funciones, con sólo accionar el botón del ratón en el icono deseado.

Además, como detalle de perfección, te diré que puedes controlar el volumen del sonido desde el juego y, en caso de que tu equipo no reúna las condiciones necesarias para poder ejecutar el programa, puedes modificar tranquilamente los ficheros de arranque utilizando el *software* de tu ratón. El programa utiliza sus propios controladores y con esto te puedes hacer una idea de cómo va a ser el paquete que tienes entre manos. De esta esta forma, no puedes dudar en cargar sus casi 9MB en tu disco duro.

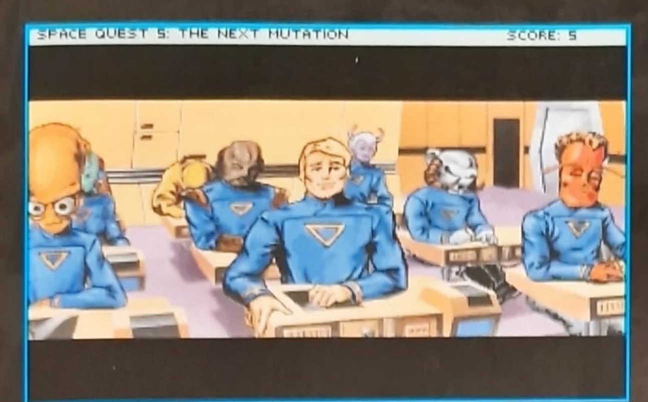
El resultado de la mezcla de este juego es bestial. Y la mezcla a la que me refiero es que este producto puede considerarse

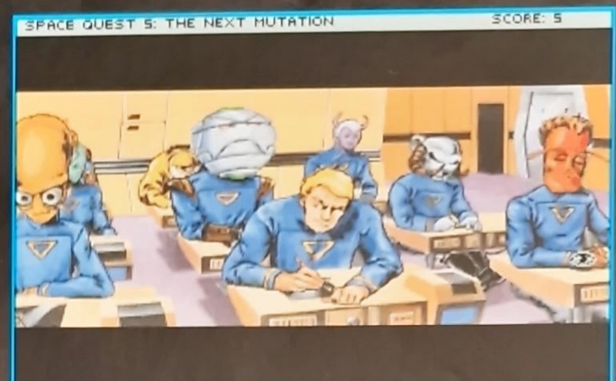


El objetivo es avanzar hacia un final totalmente incierto

un simulador, conversacional y entretenido juego de rol. Todos estos ingredientes se encuentran en Space Quest 5. Te lo pasarás a lo grande con este juego. Puedes *charlar* con los compañeros de la nave para guiarte pero ¡cuidado! tienes que tratar con respeto a tus superiores, recuerda que eres un militar. Aunque el entorno sea extremadamente futurista, no dejas de ser un subordinado.

Pese a que el programa tenga puntuaciones, descuida, porque no te van a preocupar demasiado. El objetivo de este juego no es conseguir puntos, sino llegar a un final incierto. La curiosidad por avan-

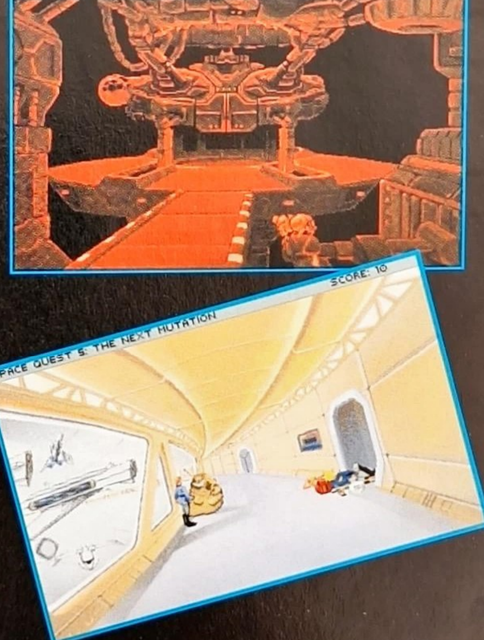




zar pantalla a pantalla llega a hacerse insaciable. Además tienes la posibilidad de ir grabando las partidas, de forma que puedes aprovechar todos los ratos libres que tengas, por cortos que sean, para ponerte a los mandos de una excelente nave espacial y surcar el vacío sideral. Como suele decirse en estos casos, que la suerte te acompañe...

VARIOS JUEGOS A LA VEZ

No te desesperes si al principio te cuesta un poco coger el hilo al juego. Necesitas pillarle el truco y esto puede costarte algunas partidas. Te aseguro que, una vez que empieces a jugar en serio, y en ningún momento te vas a sentir defraudado. De todas las formas, en breve estará en el mercado la versión traducida, con lo que no habrá ningún problema en la comprensión de los textos.





Puedes controlar el volumen del sonido desde el juego

Espera y verás este juego encaramado en los primeros puestos de la lista de éxitos. Propone una nueva forma de vivir los videojuegos: en el mismo programa tienes la opción de jugar entre laberintos, conversar con personajes del programa o bien, exprimirte la cabeza para administrar tus armas o tu economía dentro del juego... y en realidad, lo que has cargado en tu ordenador es un simulador espacial. Es como jugar a tres o cuatro juegos a la vez.

He disfrutado y he alucinado con esta nueva entrega de Sierra y ten por seguro que a todo el mundo que me pregunte por Space Quest 5, no voy a dudar ni un solo momento en ponérselo muy, pero que muy bien. Los diseñadores, programadores y especialistas de los la empresa desarrolladora han sabido plasmar el espíritu polifacético de este programa. En cuanto a ti, decirte que es un juego que te transportará a otros mundos.

BORJA DE MEDRANO

Los gráficos de introducción son muy espectaculares, lo que nos ayuda a introducirnos en el juego de un modo eficaz. El sonido no le va a la zaga: la calidad es evidente

OK 93%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	95



- OK Pasarela: COHORT II
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER

COHORT II

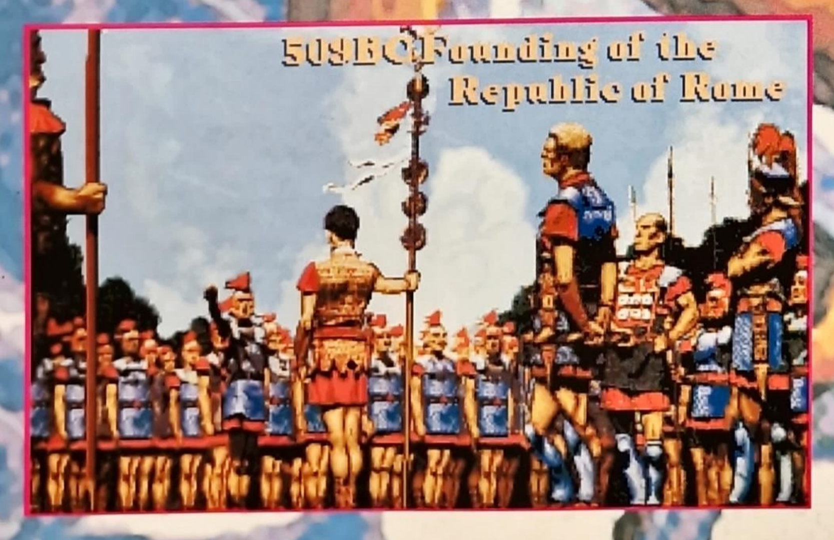
Estad preparados, porque los romanos vienen a conquistarnos de nuevo. La segunda parte de Cohort viene pegando fuerte. Aunque los juegos de estrategia no hayan tenido hasta ahora excesiva aceptación popular en nuestro país, este juego amenaza con hacer estragos...

¡A SUS ORDI
MI DECURI

Recientemente, comentamos en esta misma sección un juego llamado Caesar. Se desarrollaba, como no, en el Imperio Romano y nuestra misión era construir ciudades además de pacificar las belicosas fronteras del Imperio. Uno de sus puntos más débiles era la escenificación de batallas, ya que daba prioridad a la estrategia civil, o sea, una especie de Sim City en la antigüedad.

Impressions, una compañía inteligente, ha tenido la genial idea de sacar un nuevo juego de estrategia militar que no tiene ningún problema en conectar con Caesar.







Puedes dar distintas órdenes de formación a los guerreros, efectuar varios modos de marcha y diversas acciones como replegarse o atacar

¡...ENES ...ON!

Hablamos, claro está, de Cohort II. Este programa quiere demostrar que no todo está dicho en el campo de los juegos de estrategia.

Para jugar las batallas de Caesar con Cohort II, sólo tendrás que instalar éste último en el directorio de Caesar. Luego sigue las indicaciones del manual y podrás disfrutar de tus campañas favoritas en este nuevo formato. De todas formas, Cohort II es un juego independiente por sí solo, aunque sea muy recomendable adquirirlo junto con el programa anterior para tener una visión completa del mundo romano.

SENCILLEZ COMO NORMA

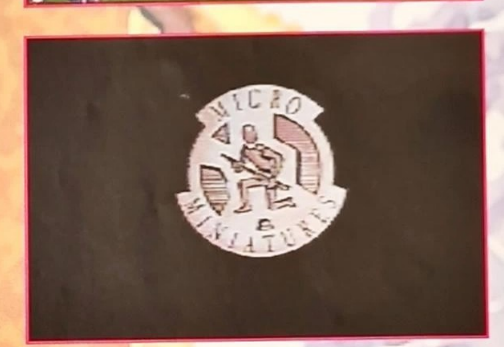
Cuando vemos la palabra *wargame*, normalmente se nos eriza el pelo y pensamos en manuales de 400 páginas, comandos y opciones poco manejables; en definitiva, algo complicado de utilizar, apto para grandes cerebros. Desde este punto de vista, la sencillez sería incompatible con este tipo de juegos, pero justamente esa es la palabra para definir a Cohort II. Un juego sencillo, manejable y divertido.

Tal vez los veteranos en los juegos de guerra le vean algo simple y facilón, pero para los novatos, que somos la gran mayoría, es una buena forma de meterse en este campo de los juegos de estrategia. Dado que este tipo de programas no predomina mucho por estos lares, debemos dar una calurosa bienvenida a Cohort II.

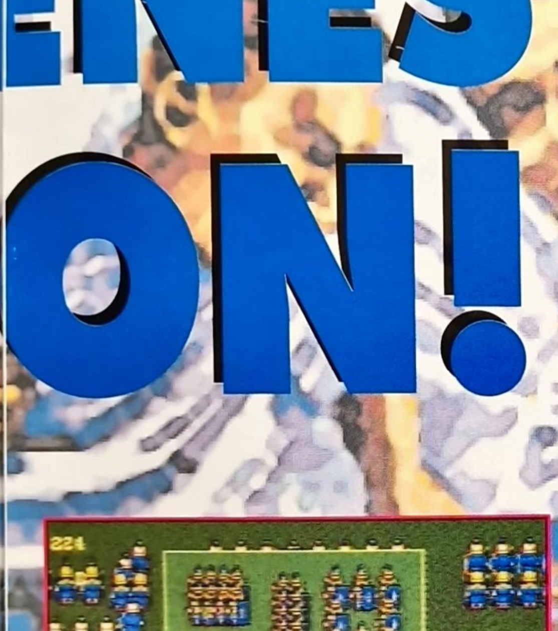
El juego comparte bastantes detalles con el anterior, sobre todo en cuestión de gráficos y en el desarrollo. Como viene siendo norma de Impressions y de la industria de los videojuegos en general, se incluyen bastantes pantallas estáticas, que realzan la calidad gráfica, aunque como señalábamos en Caesar, los gráficos no constitu-



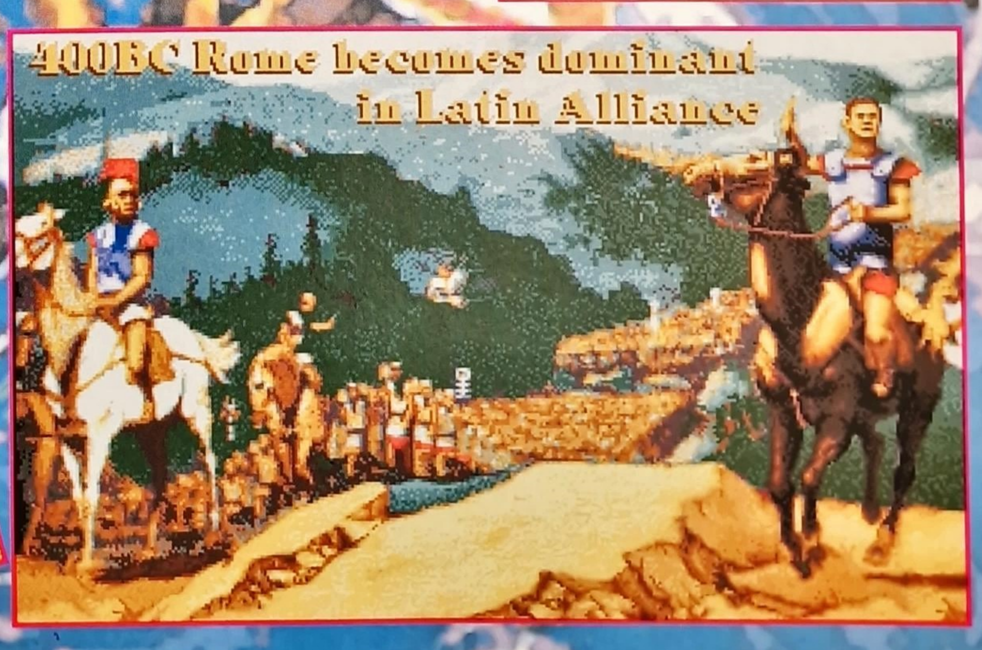














yen lo fundamental de este tipo de juego, sino el entorno que crean.

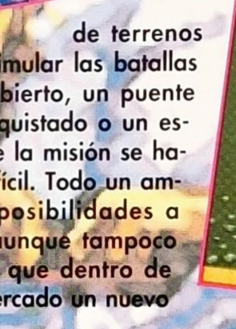
CUESTION DE ESTRATEGIA

No se incluyen excesivas opciones, pero aún así nos bastan para conseguir nuestros objetivos. Podemos dar distintas órdenes de formación a nuestros guerreros, efectuar varios modos de marcha y diversas acciones como replegarse o atacar a determinados enemigos. Sin embargo, antes de hacer todo esto hemos de trazar un adecuado plan estratégico para que la batalla no se nos vuelva en contra.

Al principio del juego, podemos decidir a que bando pertenecemos, romano o bárbaro, y también a nuestros enemigos.

El programa nos permite además elegir a nuestro gusto el número y tipo de unidades que nos acompañarán o hacer que el ordenador se encargue de la selección mediante un proceso aleatorio.

Ahora, ya tenemos nuestro ejército listo para el combate. Existen una serie de terrenos donde simular las batallas como en campo abierto, un puente que ha de ser conquistado o un espeso bosque donde la misión se hará terriblemente difícil. Todo un amplio abanico de posibilidades a nuestro alcance, aunque tampoco sería de extrañar que dentro de nada, saliese al mercado un nuevo disco de misiones.



Hay que trazar un adecuado plan estratégico para que la batalla no se nos vuelva en contra









Por qué es tan bueno? Porque responde a las perspectivas de diversión que teníamos. Es una gozada jugar con Eye of the Beholder III, pero vayamos por partes; un guión sólido produce un programa sólido. Esto debe ser una premisa de oro en SSI, la compañía desarrolladora, ya que así lo hacen desde el principio en la saga Beholder. Todo comienza en una taberna, como todos los juegos de rol de tablero y ordenador. La escena representa a un caballero -nuestro protagonista- contando sus hazañas en batallas muy antiguas, cuando de repente aparece un extraño personaje que se presenta ante nosotros y empieza a hablarnos sobre una extraña ciudad que era próspera hasta que una malvada criatura se adueñó de ella. El visitante ha oído hablar de nosotros y nos ruega que le ayudemos. Aceptamos al instante y el personaje nos teletransporta a un bosque, lugar donde empieza la aventura.





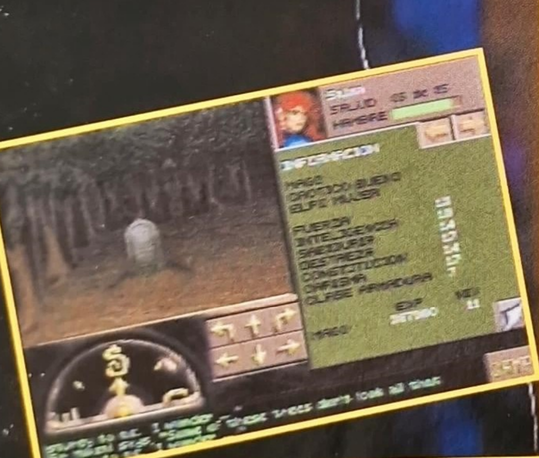


NTRA
OOR

EL ESQUEMA DE JUEGO

Los movimientos que definen el modo de jugar permanece igual que en las ediciones anteriores, así que cualquier experimentado rolero que las haya acabado, no debe tener ningún problema con la interfaz de Eye of the Beholder III. Todo lo que ha cambiado ha sido para mejorar: más opciones en el menú CAMP y mejor presentadas, posibilidad de grabar más partidas, etécera.

En cuanto al entorno en general, ha aumentado el número de niveles, así como las imágenes estáticas, por lo que tardaremos más tiempo en acabar el

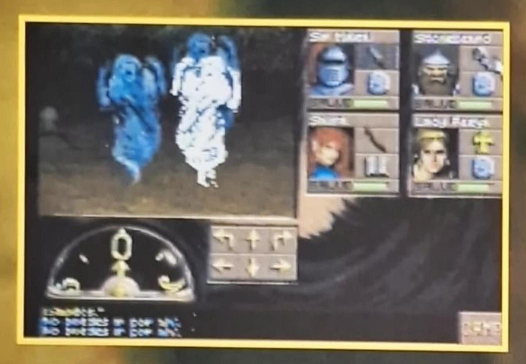


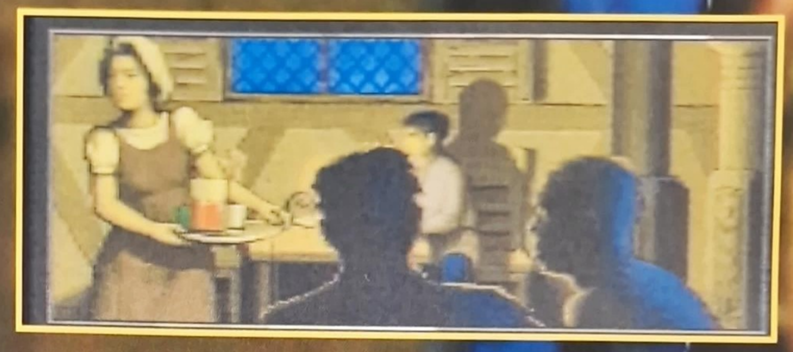


Las escenas de la presentación de Eye of the beholder III son de una gran calidad. No obstante, los gráficos que disfrutamos en pleno juego no tienen mucho que envidiar a estas primeras imágenes. Podemos asegurar que el conjunto de los gráficos es excelente.

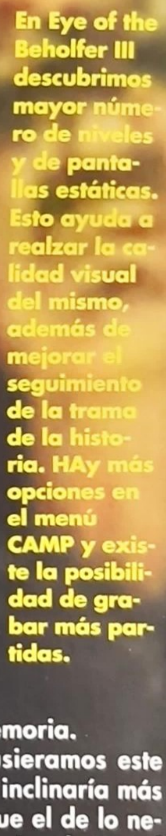












En Eye of the Beholfer III descubrimos mayor número de niveles y de pantallas estáticas. Esto ayuda a realzar la calidad visual del mismo, además de mejorar el seguimiento de la trama de la historia. HAy más opciones en el menú CAMP y existe la posibilidad de grabar más partidas.

juego debido a todas las diabólicas situaciones en las que nos vamos a ver envueltos. Habrás de tener cuidado con los terribles monstruos que querrán hacernos picadillo. Para los combates, tenemos como siempre, las armas y la magia.

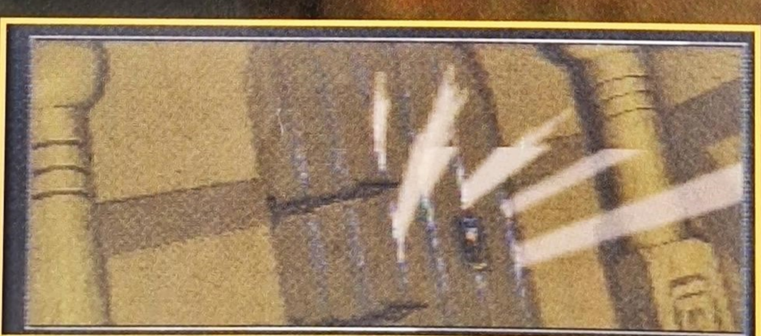
Donde descubrimos muchas novedades es en la magia; vamos a disponer de cantidad de hechizos nuevos que nos ayudarán en nuestra tarea de limpiar áreas de molestos seres. Si hablamos de gráficos y sonido, simplemente debemos quitarnos el sombrero. Os arrenpetireis de no poseer una tarjeta de sonido.

LA TECNICA

Hasta ahora todo va muy bien, el programa engancha, buenos gráficos y excelente sonido son sus cualidades, y ... ¿algo negativo?, pues sí, el estigma de este juego son los movimientos. No convencen, aunque cada vez parece que mejoran un poco. Además existe una limitación física importante: debeis poseer una máquina muy rápida; lo mínimo recomendable es un 386, pero a medida que avanza el juego, habrá escenas que serán lentas de cargar. Es una lástima porque las ediciones anteriores corrían muy bien en máquinas desfasadas, pero de esto SSI no tiene ninguna culpa. Hay que adaptarse a los nuevos tiempos. Una posible solución sería un disco duro con su propio caché ya que es más rápido que algunos cachés de memoria.

De todas formas si pusieramos este juego en una balanza, se inclinaría más el platillo de lo positivo que el de lo negativo. Las propias exigencias de Eye of the Beholder III auguran todo un espectáculo digno de verse. La consecuencia inmediata es que la adicción se eleva por las nubes. Puede que sea un poco fuerte para los novatos en los juegos de rol, sin embargo, hay una gran mayoría de jugadores que ya han destripado varios programas de esta familia, por lo que su opción natural a escoger sería a éste, todo un número uno.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





Las escenas de taberna son muy comunes en los juegos de tablero y ordenador. Durante la estancia en la cantina se producen las circunstancias que generan toda la aventura. En este caso, un viajante pide al protagonista ayuda para liberar una ciudad de una criatura perversa. Por supuesto, nuestro héroe acepta el reto.





ELECTRONICA
fácil
Nº 5/1993 650 ptas.
(Canarias 650 ptas.)
MONTAJE
Alimentador ajustable para automóvil
Incluye circuito impreso
CURSO DE AUDIO
Los altavoces
QUE ES COMO
FUNCIO
El Compac
TRUCOS Y A
La fuente
ion
evisión
TODOS LOS MESES
EN SU QUIOSCO
8 414090 707374
00005



- OK Pasarela: CASTLE OF DR. BRAIN
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

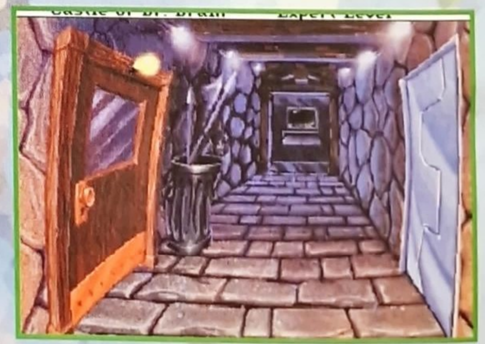
EL JUEGO DE

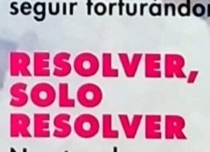
La prestigiosa compañía Sierra en Estados Unidos comercializa infinidad de juegos que desgraciadamente no llegan todos a nuestro país, pero los que si cruzan el oceáno y consiguen llegar a nuestros ordenadores son de lo mejorcito que se puede encontrar en el mercado. Sino, echad un vistazo a este entretenido Castle of Dr. Brain, o traducido a nuestro idioma: El Castillo del Doctor Cerebro, donde lo que se pondrá a prueba no será ni el valor, ni la habilidad con la espada, sino simplemente el cerebro.





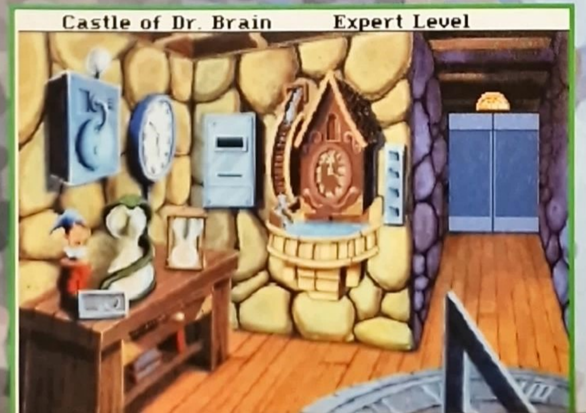
Estoy seguro de que serán muchos los que estén de suerte con este juego, pues por desgracia hay pocos juegos de este género, en los que hay que darle vueltas y vueltas a divertidos jeroglíficos, destrozándonos el coco por resolver uno tras otro y donde lo que menos deseamos es llegar al final pues eso significa que hemos resuelto todos los pasatiempos y lo único que nos queda es buscar en las tiendas de videojuegos uno nuevo con el que seguir torturándonos.

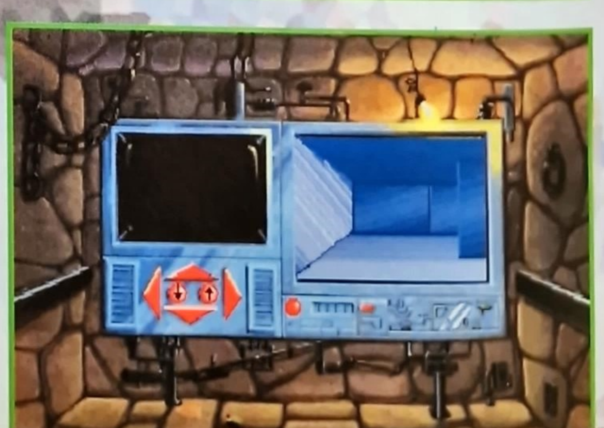




RESOLVER, SOLO RESOLVER

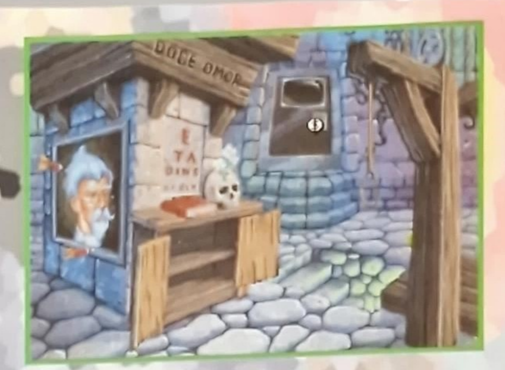
No tendremos que salvar a ninguna princesa, ni proteger la tierra de infinitos peligros, sino simplemente resolver todos











LOS JUEGOS

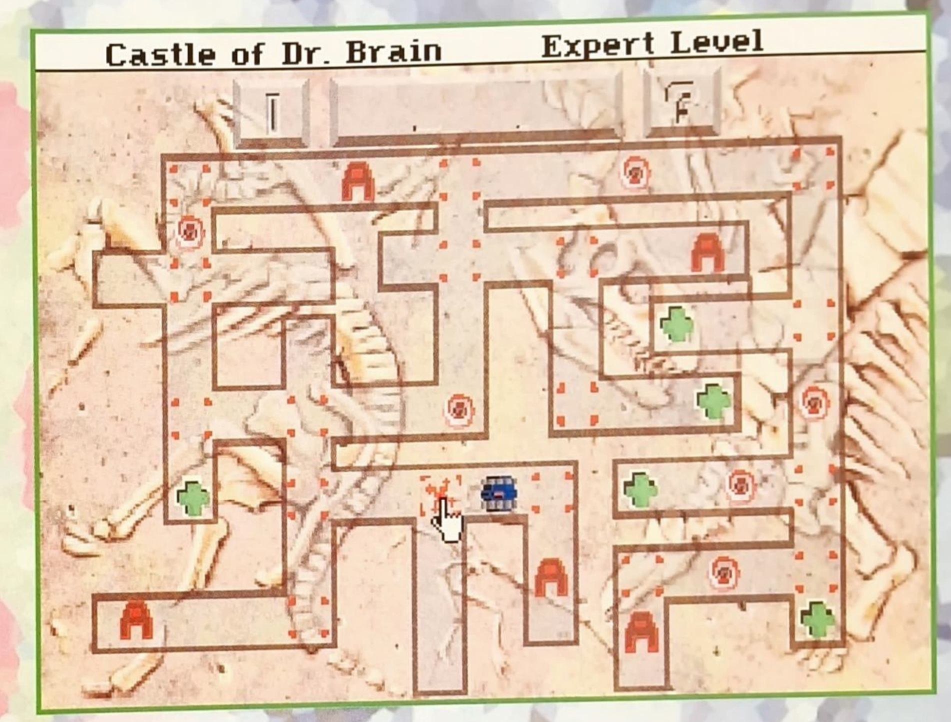
los juegos que nos prepare nuestro anfitrión, el Dr. Brain, a lo largo y ancho de su simpático castillo.

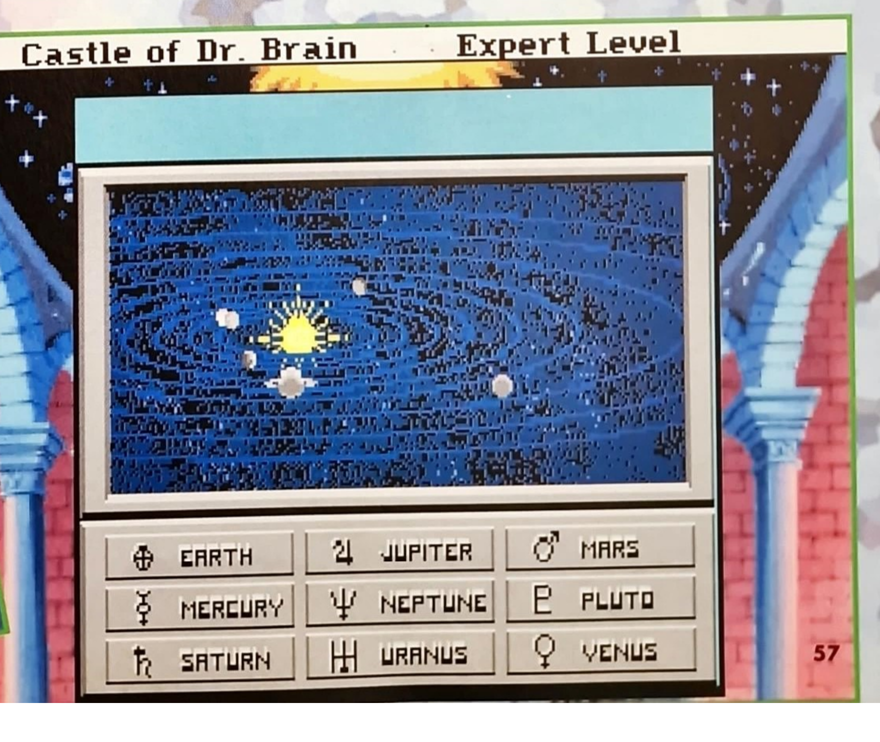
No tendreís ni un respiro, en cada puerta que queramos abrir se nos pondrá a prueba con un diferente juego. Algunos son conocidos por todo el mundo como la sopa de letras, el ahorcado, puzzles, cruzadas y otros menos conocidos o nuevos como desencriptación de codigos, programación de robots, divertidos montajes electrónicos, cálculos matemáticos de todo tipo, incluso en código binario, para los más entendidos. Y muchos otros juegos que no os citaré, porque me quedaría sin espacio en la revista, pero a buen seguro la mayoría serán de vuestro agrado.

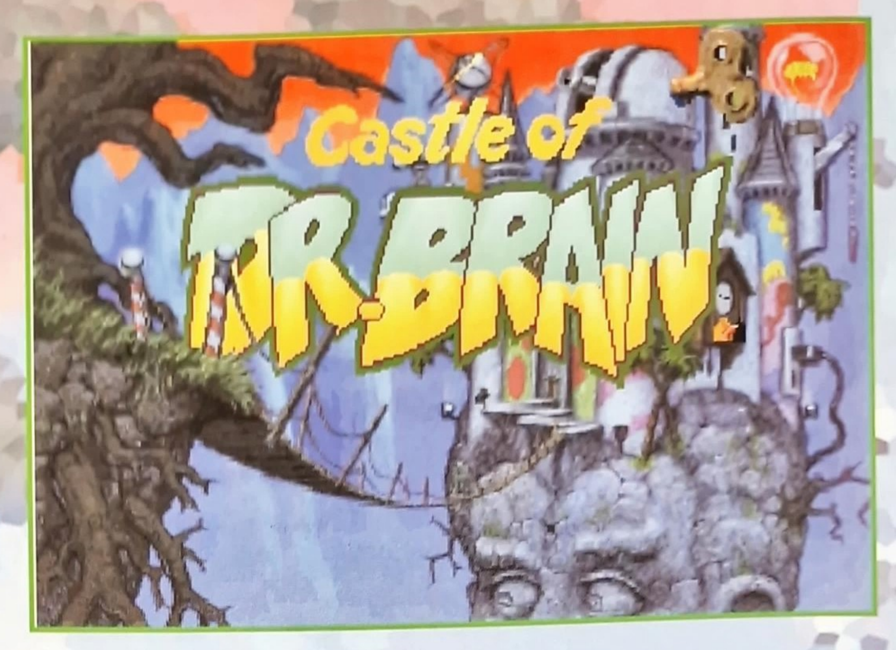
SI NO FUESE POR LAS PISTAS

Lo mejor de todo es que resulta difícil quedarse atascado en algún juego. En cada uno de ellos puedes pedir alguna pista y, además, existe la opción de gastarte el dinero que vayas ganando en cada juego para que te den, ya no pistas, sino soluciones concretas, pero os recuerdo que es algo que hay que usar como último recurso.

Irás recogiendo objetos que te serán imprescindibles en el transcurso del juego: llaves, libros de pistas...
Habrá detalles y



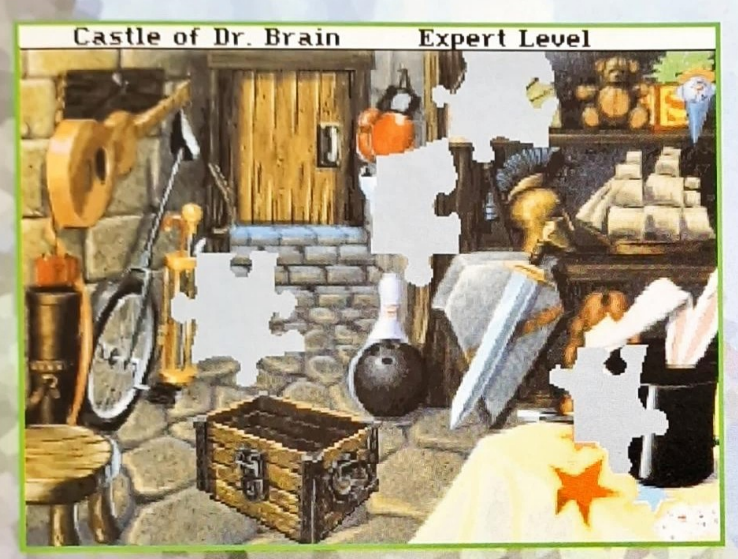


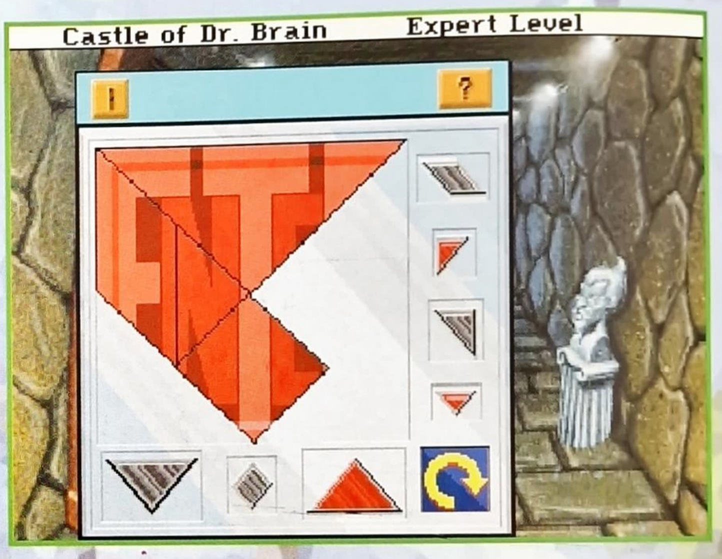


conversaciones con el Dr. Brain que aparecen simplemente para dar un toque de humor aunque tendrás que saber diferenciar cuales son las verdaderamente importantes.

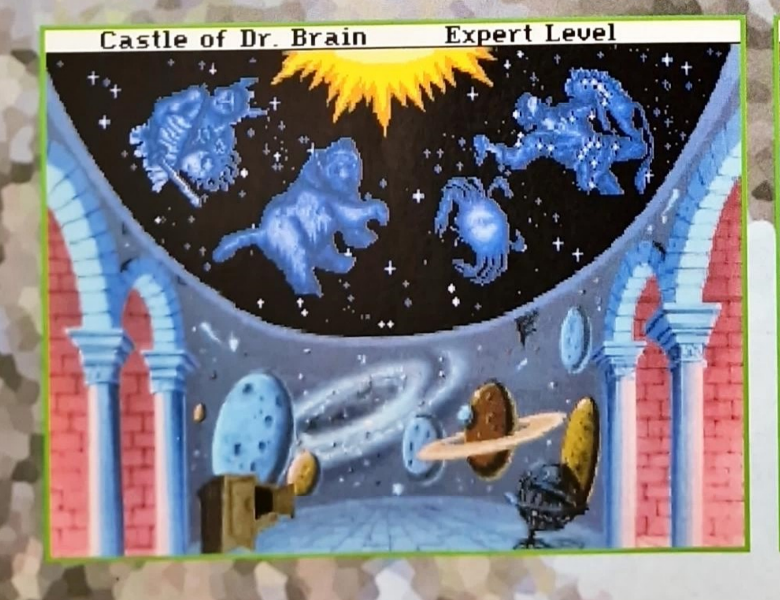
Hay tres niveles para elegir: novato, normal y experto. El primero, por supuesto, es donde tendreis que empezar a hacer algunos pinitos y así poder ir avenzando hasta para ir avanzando hasta conseguir resolver los juegos en el nivel experto, algo difícil sin duda.

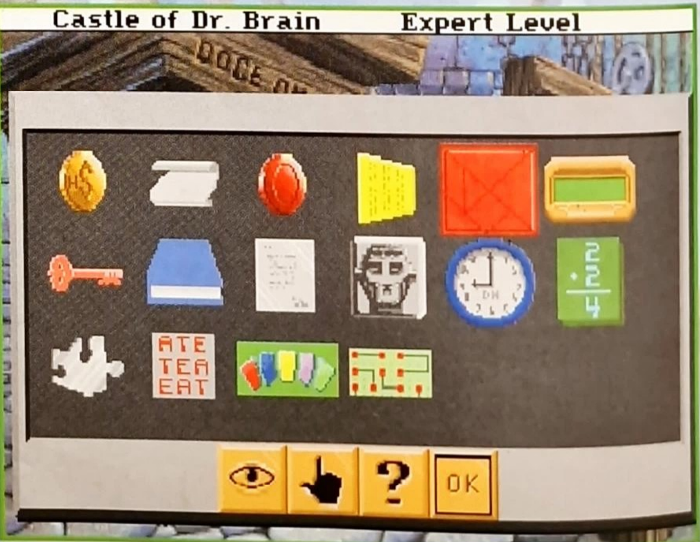
Los juegos tanto en un nivel como en otro son los mismos, pero eso sí, el nivel de dificultad aumenta considerablemente en cada uno de ellos. Por poneros un ejemplo, en el nivel novato los cálculos matemáticos casi puedes hacerlos mentalmente, pero en el experto necesitarás de papel y boli indudablemente, a no ser que seas Albert Einstein en persona.





Recorrerás todas las habitaciones del Castillo, gráficamente son espléndidas, es de agradecer que un juego donde lo que importa es hacernos pensar, se hayan esforzado en mostrarnos unos gráficos así. Por otro lado la música no es para desmerecerla ni mucho menos, está en su sitio. Y si además dispones de una tarjeta Sound



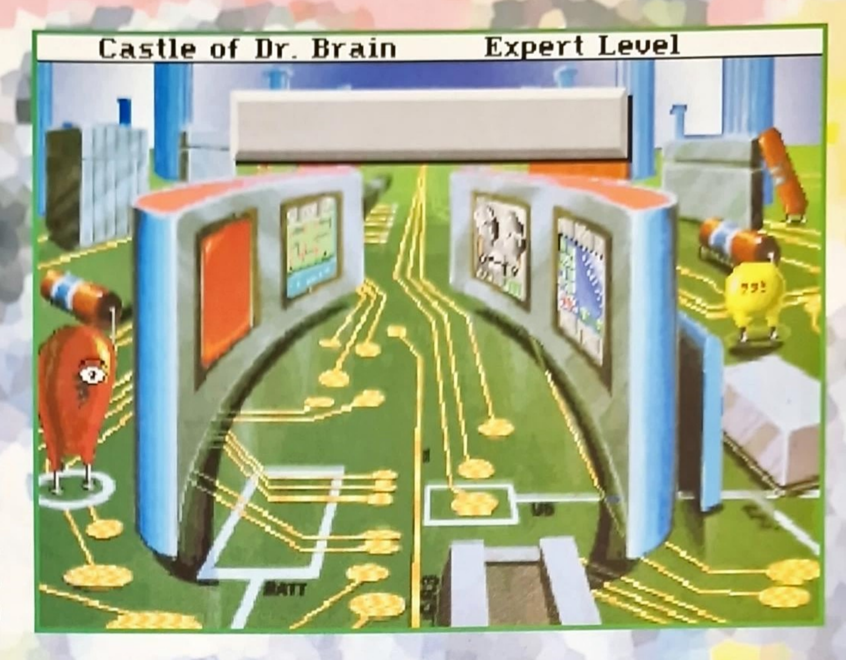


Blaster oirás las voces digitalizadas que te han preparado a lo largo del juego.

Para moverte de una planta a otra del castillo se ha de utilizar el ascensor, pero... ¡madre mía!, ni siquiera dentro de él nos dejarán descansar, tendremos que dirigirlo a lo largo de una especie de laberinto para conseguir subir a la planta siguiente. En el nivel novato no es muy difícil, pero en el experto más vale que lo veáis vosotros mismos, a mí me da verdadero pánico.

En el transcurso del juego puedes cambiar el nivel de dificultad en cualquier momento. Si algun juego te resulta imposible, puedes ponerlo en el nivel novato y seguro que consigues avanzar, eso sí, al final se te dará una puntuación que, cuanto más tiempo hayas permanecido en el nivel experto, será lógicamente mayor.

Igual que con la dificultad, el volumen está a nuestra disposición para regularlo en cualquier momento. También podemos salvar cuantas partidas queramos, ¡vamos! un juego sin desperdicio alguno.



Y SI HACEMOS TRAMPAS

Habrá juegos en los que tengas que descifrar varias cosas y el único modo (por la dificultad de los mismos) es pagar por las soluciones. Si tienes dinero suficiente no hay problema pero, por el contrario, si necesitas por ejemplo tres monedas para tres claves y solo dispones de una, hay un pequeño truco que puedes hacer:

- Primero grabar la partida antes de pagar nada.
- Pagar con la moneda que se dispone la primera clave, y cuando nos la den apuntarla en un papel.
- Salir del juego y cargarlo en el sitio donde lo habíamos grabado enteriormente. En ese momento la primera de las claves ya la sabemos porque la hemos apuntado en el papel, por tanto, ahora tendremos que pagar por la segunda, la volveremos a apuntar, repitiendo la misma operación hasta saber las tres claves.

Espero que esto sólo lo hagáis como último recurso ya que sino seremos considerados como algo tramposillos.

FACIL DE USAR

El manejo es de lo más sencillo. Si tienes ratón, perfecto, pero si has de hacerlo con el teclado, no te preocupes no será ningun quebradero de cabeza, toda la dificultad la han dejado para el juego en muy buenas dosis.

Este juego creo que no deberíais dejarlo escapar, os gusten los juegos que os gusten, este no os decepcionará en absoluto, os lo aseguro.

JESUS HERVAS





OK	93%
Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	95

- OK Pasarela: GALACTIX
- Compañía: CYGNUS SOFTWARE
- Distribuidor: PIT BULL SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB

¡¡¡EVOHE!!!

Grecia,13 de septiembre del 490 a.c. Aquel grito de guerra se confunde con el chasquido de aceros en cólera: es la llanura de Maratón. Con el calor del pasto ardiendo, hierve la sangre derramada por los muertos. El ridículo ejército ateniense, demostrando un valor y una capacidad estratégica sin precedentes, ha vencido a las tropas de Darío I. Hoy, en agosto del 2019, una humanidad amenazada profiere de nuevo esta desgarradora palabra hermanada con la muerte: ¡Evohe!, ¡Evohe! Serás tú quien deba pronunciarla, porque de tí dependerá la salvación de la nuestra especie.





He querido rememorar aquella gloriosa victoria, porque va a hacerte falta algún ejemplo cuando tomes tu primer contacto con Galactix. Más de veinticuatro siglos después de la hazaña de Maratón, la historia se repite.

La selva amazónica se ha extinguido. Es la noticia del día: acaba de morir su último árbol. Pero los habitantes de la Tierra no sospechan que ésta no será la única novedad importante del día. A mitad del telediario internacional, la emisión es interceptada por la nave de XIDUS, que comunica a los oyentes, su decisión de conquistar el planeta y esclavizar a todos sus habitantes.

Tanto por su tecnología, como por número de hombres, el potencial del planeta Tierra, es muy inferior al de sus atacantes. Debes intentar que esto no suponga la perdición del planeta. El prototipo experimental del departamento de defensa de la Tierra, será puesto a tu disposición para llevar a cabo ésta tarea maratoniana.

LA BATALLA

Siempre que oímos la frase "... una partidita a los marcianitos", nos viene a la memoria aquella época en que alucinábamos viendo cómo una serie de extraterrestres llovían y llenaban toda la pantalla de la máquina en la que estábamos inmersos. A veces, saturados de juegos cada vez más sofisticados, he añorado aquella belleza de lo simple que fascinaba tanto a Albert Einstein.

Pues bien, éste deseo se ha cumplido. Ha llegado Galactix, la versión futurista de los antiguos marcianitos, increíblemente mejorada, incapaz de perder aquel sabor de lo clásico.

La diversión está garantizada, ya que es difícil aburrirse con sus más de cien niveles de habilidad, que extenderán la lucha a través de todo el sistema solar. Cuanto más alto sea el nivel, más cerca de la Tierra se desarrollará la batalla.

En los primeros niveles, hay cuatro tipos de naves, pero a partir del nivel 20, y ocasionalmente, tendrás que evitar también los grandes meteoritos. Por otra parte, en el nivel 40, hay una gran nave que, una vez destruída, dará paso a la preparación para la batalla final. Los enfrentamientos que se avecinan, serán cada vez más cruentos. Si fracasas en tu misión, y no superas el nivel 100, verás con tus propios ojos la destrucción de la Tierra.

Puedo asegurarte que nunca, en ningún otro juego que hayas disfrutado, habrás podido enfrentarte contra tal cantidad de enemigos. Verás a una media de diez o doce enemigos por pantalla; haz la cuenta y comprobarás que superan el millar.

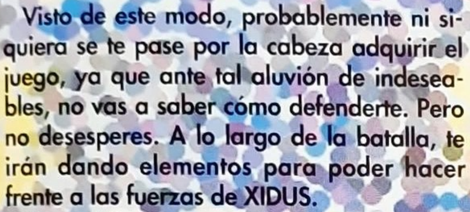












Visto de este modo, probablemente ni siquiera se te pase por la cabeza adquirir el juego, ya que ante tal aluvión de indeseables, no vas a saber cómo defenderte. Pero no desesperes. A lo largo de la batalla, te irán dando elementos para poder hacer frente a las fuerzas de XIDUS.

A medida que vas aniquilando enemigos, la explosión de las naves generará el nacimiento de unos artefactos que tenderán a irse hacia arriba y a los que debes capturar como más abajo te explicaré. Estas máquinas, llevarán impresa una letra, por la que reconoceremos el cargamento que lleve cada uno.

En caso de que la letra sea una "S", sabremos inmediatamente que si nos hacemos con ella, el armamento de nuestra nave será SUPERIOR, con cañones adicionales que nos reportarán suculentos disparos múltiples, envidiados por el mejor ejército del mundo.

BOMBAS Y MISILES

Por el contrario, si nos encontramos con una "B", se nos estará informando de que podemos conseguir una BOMBA. En los momentos más duros de la batalla, las bombas pueden causar grandes daños de un sólo golpe, en parte o la totalidad la flota enemiga, pero te serán imprescindibles para poder superar el nivel final, en el que habrás de enfrentarte con una nave prácticamente indestructible.

En el caso de que nos encontremos ante una "M", tendremos la posibilidad de hacernos con algunos MISILES de más poder destructor que los disparos, pero menos que las bombas. En los niveles más profundos, sirve de ayuda comenzar la batalla disparando un par de ellos mientras los cañones de tus ametralladoras no dejan de destrozar naves enemigas.



Asimismo, no vienen nada mal en los momentos más crudos, capturar alguna "E". Esta ENERGIA, hace que se nos llene el depósito de la nave con la que estamos jugando lo que puede ser vital a veces.

Durante todo el tiempo te habrás estado preguntando cómo [ÁxöfÂ@!"] vas a hacer para capturar todos esos regalos de los programadores, ¿no?. Pues bien, voy a explicarlo: la nave, muy sofisticada ella, dispone de un gancho, que sirve para atrapar esas posibilidades de agrandar nuestro poder de destructivo.

Activando el gancho con la "C", puedes hacerte verdaderamente invencible. De la misma forma, cada vez que quieras hacer uso del poder destructor de tu joya tecnológica, pulsarás la "B" y activarás las BOMBAS. La "M" será utilizada para usar los MISILES, y el boton tradicional del disparo en tu *joystic*, para lanzar ráfagas mortíferas. La ENERGIA y el armamento SUPERIOR, se instalan automáticamente en tu nave.

SALVAR AMAZONIA

Pero no acaban aquí las buenas noticias acerca del nacimiento de este estupendo juego, ya que el autor, destinará parte de los ingresos percibidos para, junto con las demás ayudas de todo el mundo, intentar salvar la selva amazónica. Así pues, además de divertirte, estarás contribuyendo a preservar el planeta, un planeta de importancia vital para los humanos y demás seres vivos que habitamos en él.

Creo que Galactix merece ser considerado como como uno de los juegos más simples y divertidos que creados para un PC. Tiene el aliciente de los geniales gráficos de presentación, que hacen que el jugador entre en ambiente a la hora de comenzar la partida. Pero es que además, los buenos efectos de sonido, que pueden ser apreciados si dispones de alguna de las tarjetas que se te indican en el apartado de los datos técnicos, dan al conjunto, una veracidad sin precedentes. Es posible incluso oir comentar las noticias al reportero, el estruendoso ruido de las naves al despegar, etcétera.

No me digas que no tienes bastante, porque creo que ya no puede pedirse más en lo que a divertirse se refiere. Tan sólo me queda desearte buena suerte en esta emocionante aventura de salvar a nuestra querida y denostada Tierra.

JOSE VILLABA MEDINA



OK 82%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	60
Movimientos :	80

CONCURSO L

SALVA A LOS LEMMINGS





CONCURSA CON NOSOTROS





DROSOFT

LEMMINGS 2

AHI VAN LOS PREMIOS

1er PREMIO.
Dos camisetas Lemmings 2 (una blanca y otra gris) Una tarjeta de sonido Sound Master + 35.000 Ptas en juegos de DROSOFT (a elegir por el ganador)

2º PREMIO.
Una camiseta Lemmings 2 25.000 Ptas. en juegos de DROSOFT (a elegir por el ganador)

3er PREMIO.
Una camiseta Lemmings 2 15.000 Ptas. en juegos de DROSOFT (a elegir por el ganador)



BASES DEL CONCURSO

1º) El concursante enviará a OK PC (Plaza del Ecuador 2, 1º "B", 28016 Madrid) un disquete con las partidas grabadas de Lemmings 2, en el cual figurará la parte del amuleto que ha completado y con que calificación lo ha finalizado (oro, plata o bronce).

2º) En caso de empate, el ganador será el que mayor número de Lemmings haya salvado.

3º) El concurso se llevará a cabo entre los meses de Agosto y Septiembre y podrán participar todos aquellos concursantes cuyos disquetes hayan sido enviados (fecha de matasellos) hasta el 30 de >Sepiembre de 1993.

4º) Los resultados serán publicados en la revista OK PC del mes de Noviembre de 1993.

5º) Será requisito indispensable para poder participar en el concurso probar que cada copia que está usando el consumidor es original. Para ello, será necesario cortar una esquina de la contraportada -en color- del Libro de la Historia de los Lemmings y remitirla a a redacción de OK PC.

6º) La mera participación en el concurso implica la aceptación de las normas y los dictámenes de los organizadores del mismo.

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: LEGEND OF MYRA.
- Compañía: GRANDSLAM.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND, PRO-AUDIO SPECTRUM.

Legend Of Myra™

Todos sabemos que conejos famosos hay pocos, Bugs Bunny, Roger Rabbit y algún otro que se me escapará. Este juego esta basado en la leyenda de uno de esos conejos famosos como es nuestro héroe: MYRA. Myra es un conejo ágil, inteligente, tranquilo y muy bueno que necesita para vivir unas coles que se encuentran ocultos. Parece fácil, pero si quieres saber los peligros que hay bajo tierra, sigue leyendo...

Este es el caso de uno de estos juegos que te entretendrán durante mucho tiempo, y aunque no se le pueda catagolar de excelente, tiene una condición que lo hace recomendable : fácil de jugar.



LA AVENTURA...

Todo comienza cuando nuestro héroe tira una bomba y "fabrica" la entrada de una madriguera, ya que tiene hambre y necesita comer, comer verdura. Esta comida se encuentra bajo tierra y deberás buscarla. La mayoría de las veces la encontrarás metida en una especie de cáscara, con lo cual tendrás que pensar mucho para hacerte unos túneles de forma que al caer, se destruya la cáscara y puedas cojer el repollo. No pienses que todo el juego consiste en esto, ya que tienes que darte prisa en coger toda la verdura que puedas porque en la esquina izquierda de la pantalla verás una barra de color rojo que disminuye, es el tiempo que tienes para encontrar la salida de cada pantalla.

COMIENZA EL JUEGO

Es un juego multinivel, con un número ilimitado de pantallas, en las cuales a medida que se avanza aumenta la dificultad considerablemente. En la pantalla encontrarás toda la ayuda que necesites para saber tu situación actual, o sea, que en la parte inferior de la pantalla tienes un inventario de todo lo que has recolectado durante la partida y que lógicamente puedes utilizar para conseguir salir del nivel. En la parte superior hay dos barras que van disminuyendo a medida que avanza el juego. Una de color rojo, te indica el tiempo que nos queda para acabar el nivel actual y encontrar la salida; luego tenemos otra de color azul, que irá disminuyendo a medida que vayamos comiendo la verdura, cuando consigamos hacerla desaparecer, aparecerá una flecha de indicación metida en un círculo en la parte de arriba que te indicará donde ha aparecido la salida.

EL CONEJO DE LA SUERTE







LOS ENEMIGOS

Son inteligentes y de muchas clases, tenemos una especie de moscas que cuando te tocan provoca que pierdas una vida, pero también produce una explosión lo cual, te puede ayudar en los momentos en que no encuentres por donde ir,(ya que esto te abrirá camino), la decisión de si merece la pena perder una vida o no depende de tí. Aparecerán también una especie de marcianos, que tienen las mismas características que los anteriores pero con la dificultad de que son más rápidos. Las serpientes son peligrosas y difíciles de destruir, ya que son inmunes a algunas de nuestras armas. Además de estos nos encontraremos muchos más, aunque los peores son aquellos que no se pueden destruir. Por una parte, una especie de líquido viscoso de color verde, que se extiende por los caminos que tu vas abriendo y si te descuidas, llegará un momento que te acorrale y no puedas salir, con lo cual, habrás perdido una vida. También aparecen unas figuras geométricas que se mueven por una zona de la pantalla siguiéndose unas a otras y que son muy molestas. Verás tambien unas goteras con líquido mortal, tendrás que esquivar las gotas que caigan de arriba, y si todo esto te parece poco, encontrarás también unas apisonadoras que bajan contínuamente de la parte superior de la pantalla, por lo que deberás estar super atento. A medida que avances en el juego encontrarás muchos más peligros y enemigos. Deberás tener cuidado con tus movimientos, ya que puedes provocar un desprendimiento o morir aplastado por una piedra, por un repollo o cualquier otra cosa.

LAS AYUDAS

No todo está en tu contra, para ayudarte, encontrarás una especie de franja de color azul que cuando pases por ella, un repollo con su cáscara, se destruirá y entonces, podrás comer su contenido. Cuando hayas comido lo suficiente aparecerá una ayuda













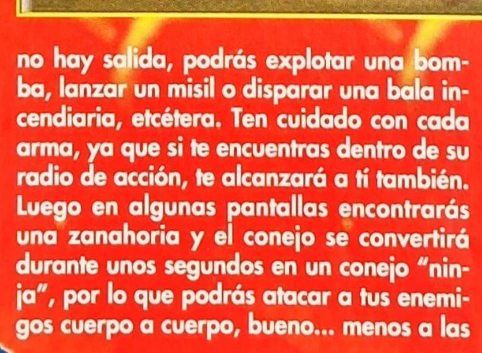




vital para salir de la pantalla: una flecha que te indicará constantemente donde esta situada la salida. Además cuando "mates" a un grupo de enemigos o explotes bombas o minas, puede que se conviertan en comida para tí, dependerá de tu suerte y tu astucia. Por el camino encontrarás una especie de remolino, el cual en caso de urgencia o peligro, te transportará a otra parte de la pantalla. Cuando te encuentres perdido, busca un pergamino, y verás en él un mapa detallado de la pantalla, así sabrás donde está la comida que buscas. Por último, a los 5.000 puntos, conseguirás una vida extra; seguro que la necesitarás.

LAS ARMAS

Muchas armas aparecen según avances en la aventura. Debes ser astuto para utilizarlas, ya que algunas no hacen efecto contra varios de los enemigos que ocupan las diferentes pantallas. Encontrarás puñales, pistolas, balas normales, balas incendiarias, bombas, piedras y hasta misiles. Deberás usar cada una en el momento apropiado, de tal forma que cuando te veas encerrado en una parte de la pantalla, pensando que



no hay salida, podrás explotar una bomba, lanzar un misil o disparar una bala incendiaria, etcétera. Ten cuidado con cada arma, ya que si te encuentras dentro de su radio de acción, te alcanzará a tí también. Luego en algunas pantallas encontrarás una zanahoria y el conejo se convertirá durante unos segundos en un conejo "ninja", por lo que podrás atacar a tus enemigos cuerpo a cuerpo, bueno... menos a las peligrosas serpientes. Lo mejor que puedes hacer es ir recogiendo todas las armas que encuentres porque podrían servirte más adelante. Deberás estar muy atento también al interruptor de la mayoría de las pantallas ya que lo tendrás que pulsar para que se habrán otros pasillos y trampas.

NO PARARAS DE REIR

No pararás de reír con la cantidad de detalles gráficos que tiene, como los disfraces, o cuando se queda parado y tardas un poco en manejarle, tranquilamente se tumba y se pone a dormir, o si no, corre una cortina entre él y tú. El sonido es "bestial" y es seguro que te provocará más de una carcajada.

La música de acompañamiento y los efectos de fondo son muy correctos. Si además, tienes tarjeta de sonido, estás de suerte, por que vas a gozar el triple.

No permitas que te falte este juego en tu colección, porque si eres de los que se consideran "entendidos" en videojuegos y no tienes "LEGEND OF MYRA", existe un vacío claro. En el momento que lo pruebes te "enganchará" y a partir de ahí, ¡prepárate a disfrutar a tope!.

Borja de Medrano

OK 87%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	88
Sonido :	90
Originalidad:	85
Movimientos :	85






GRAND
SLAM
tenis
AÑO III • Nº 27 • AGOSTO-SEPTIEMBRE 1993 • 450 PTAS.
KARLOS ARGUIÑANO COCINA PARA TENISTAS
BRUGUERA GANO EN GSTAAD
SergioTacchini
MOVAD
GRAF Y SAMPRAS CAMPEONES
ESPECIAL WIMBLEDON
Poster Coleccionable
8 414090 100847
00027



OK PC Pasarela

- OK Pasarela: SLEEPWALKER
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

EL ME... DEL H...

Si alguien aún pone en duda que el perro es el mejor amigo del hombre, que se siente ante su ordenador y vea cómo el principal protagonista de este juego, el perro Ralph, hace lo imposible por salvar a su amo, un sonámbulo redomado.

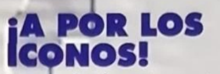
El reloj marca las once. La noche ha caído sobre la ciudad de Kipsville hace unas horas. A través de una ventana, se observa a un perro durmiendo a los pies de la cama de su amo Lee. Pero, ¡¿qué está ocurriendo?! Lee se levanta aunque permanece dormido. ¡ Oh, noooooo... ! vuelve a pasearse sonámbulo y esta vez a salido por la ventana. Sólo Dios sabe que peligros le aguardan en las oscuras calles de Kipsville.

Afortunadamente, Ralph, su perro fiel, se ha despertado e intentará traerlo a casa sano y salvo. Los dos personajes se moverán por una fabulosa ciudad, llena de detalles estudiados. Las animaciones y gráficos son muy buenos y nos harán disfrutar de lo lindo a lo largo de seis niveles de juego.

Ralph está dotado con unos superpoderes caninos muy por

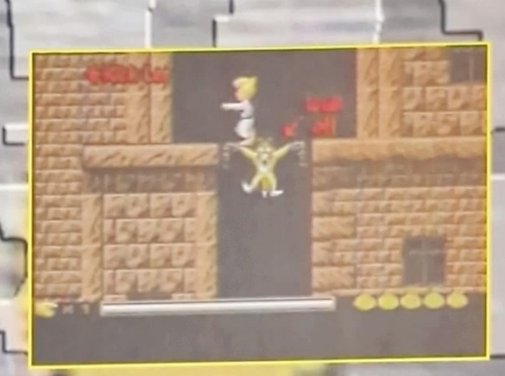
encima de lo que nunca podría soñar. Puede saltar a grandes alturas, tender un puente sobre el vacío, ser atropellado, aplastado e incluso asado, pero nada impedirá que luche por la salvación de su amo... por desgracia para tí y digo "para ti" porque es a Ralph al que manejarás desde tu PC.

Desgraciadamente tu querido y adorado amo no posee las mismas cualidades mágicas que tú y, por lo tanto, no



¡A POR LOS ICONOS!

Para darle aún más emoción al juego, tendrás varios iconos esparcidos a lo largo de los niveles, que darán a Ralph o Lee una habilidad especial: consejos para algunos bloques secretos, poder construir puentes sobre el agua o intentos extras, que harán nuestra



…JOR AMIGO …OMBRE

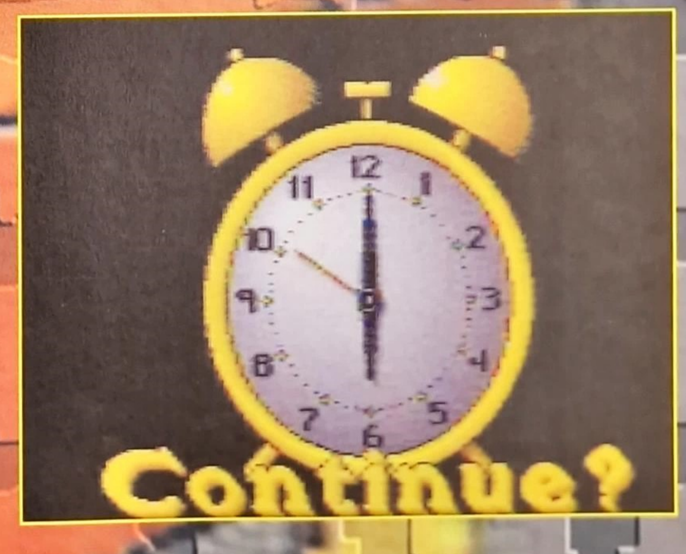


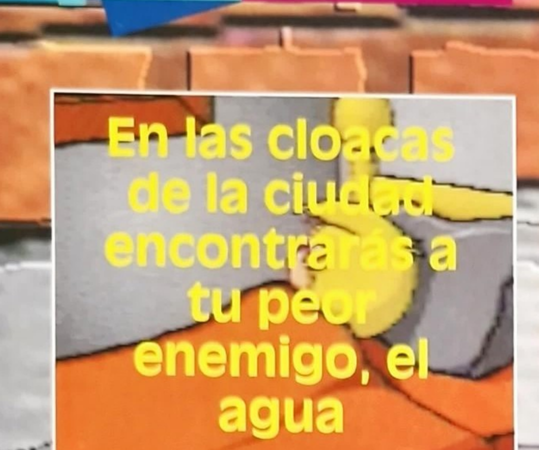
le hace pero que ninguna gracia ser atropellado, aplastado y demás repertorio de desgracias que pudieran ocurrirle. Por supuesto, al ir dormido lo que peor soporta es mojarse aunque solamente sea un poco.

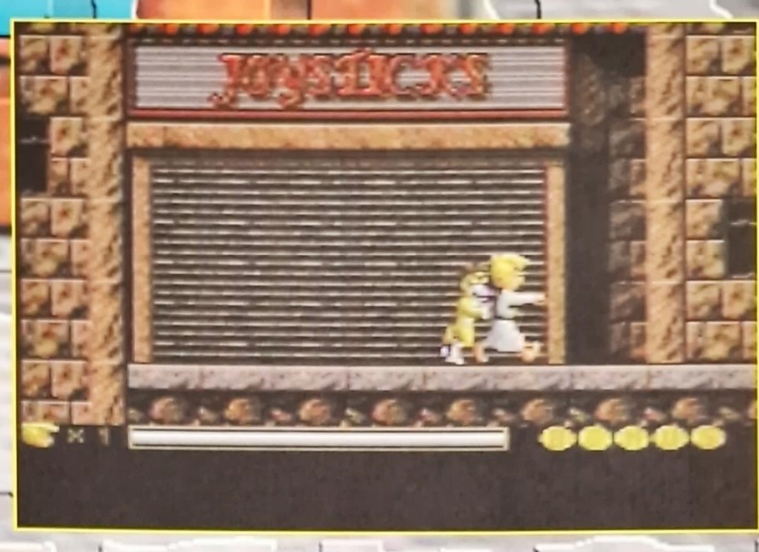
En la parte inferior de la pantalla aparece una barra de estado, que indica la profundidad del sueño de Lee; para nuestros intereses, lo mejor es que ese sueño sea lo más profundo posible, de ahí que el agua sea su peor enemigo. Por nada del mundo dejes que caiga en ella o se despertará.

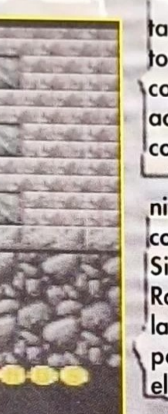
Nuestro cometido es impedir que Ralph muera en las peligrosas calles de Kipsville






En las cloacas de la ciudad encontrarás a tu peor enemigo, el agua


Uno de los mayores enemigos de tu amo es el agua. Si por casualidad se mojo, se despertará y ya sabes lo mal que le sienta levantarse a los sonámbulos. El perro Ralph tiene que conseguir a toda costa salvar a Lee de todos los problemas que puedan surgir.



tarea algo más sencilla. Al principio todo parecerá muy complicado; te recomiendo que no te asustes porque la acción se irá esclareciendo poco a poco.

Tendremos la posibilidad de llegar al nivel de bonificación si conseguimos recoger los cinco globos de bonificación. Si logras esto, aparecerá solamente Ralph en pantalla para recoger todas las bonificaciones posibles en un tiempo limitado. Prepárate, algunas de ellas podrían sorprenderte mucho.



ENTRENATE A TOPE

Menos mal que los creadores de esta maravilla han puesto a nuestra disposición una opción de entrenamiento en el que hay marcas en la pared para ayudarnos a manejar a Ralph y así poder completar el nivel. Como en cada uno de ellos, nuestra tarea será conducir a Lee de un modo seguro hasta la salida.

En este nivel aprenderemos a guiar a Lee por la ciudad. Tendremos que patearlo, es decir, darle patadas en el trasero para subirle a los tejados o empujarle al vacío si fuese necesario. Ten mucho cuidado con los cables del telégrafo pues si saltas en ellos y Lee va a tu lado, las vibraciones le harán caer sin remedio, y seguramente tendrás que empezar de nuevo. Eso, si la caída no acaba con su vida.

Aprovecha algunas zonas seguras en las que poder dejar a Lee andando entre dos muros. De este modo, Ralph estará tranquilo un rato y le librará de diversos peligros. También hay escollos para el perro; un ejemplo, los muchachos de la perrera, que intentarán atraparle. Lo tendran dificilillo, gracias bastón con el que nuestro protagonista propina unos batacazos capaces de dejar fuera de combate a cualquiera.

Ralph puede ser controlado mediante el ratón o el teclado, eso depende de tí y de tu habilidad con uno u otro periférico. De cualquier manera, estoy seguro de que Lee estará orgulloso de su amigo fiel de cuatro patas; y más aún si consigues devolverlo a casa sano y salvo.

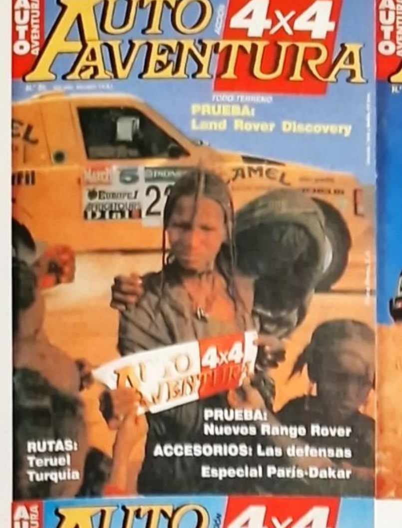
El juego posee de un buen menú de opciones para ajustarlo a nuestras posibilidades, pero el sonido tendremos que conectarlo desde la línea de órdenes del DOS. Una vez arrancado el juego, no podemos conectarlo ni desconectarlo. Espero que poseas tarjeta de sonido para disfrutar de la música y efectos sonoros, que no tienen ningún desperdicio. Los óptimos gráficos, así como los trabajados efectos de sonido y lo adictivo del juego, harán que se convierta en uno de esos que te hacen pasar horas y horas frente a él sin parpadear. Estoy seguro que os gustará.

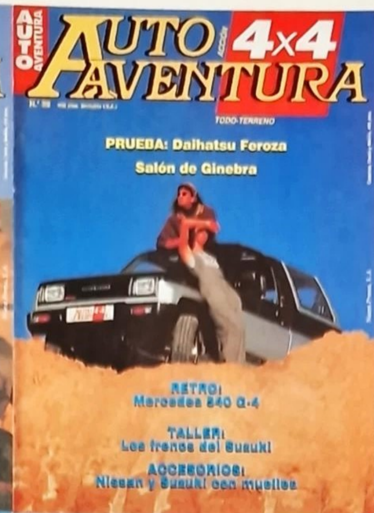
JESUS HERVAS



OK 65%

Jugabilidad :	70
Gráficos :	60
Sonido :	50
Originalidad:	80
Movimientos :	70











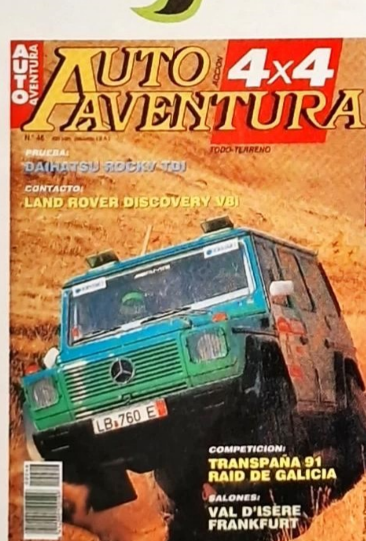




Tu revista del TODO-TERRENO
y la AVENTURA
... es otra publicación de



EDITORIAL
NUEVA PRENSA, S. A.



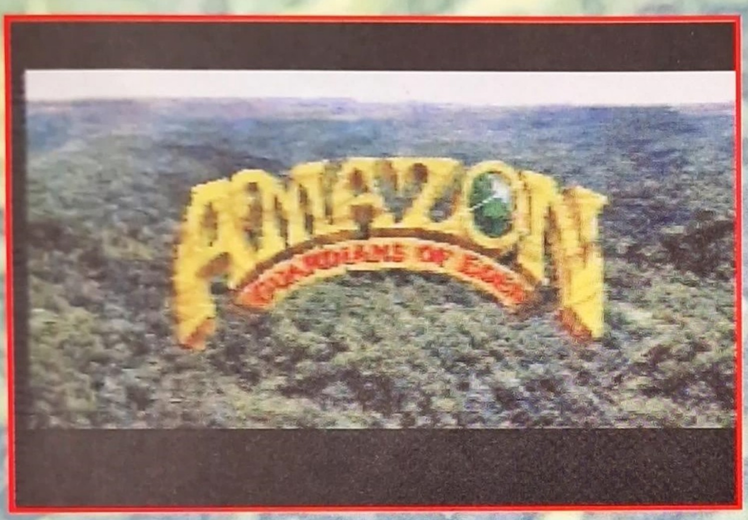






Amazon
Guardians of Eden

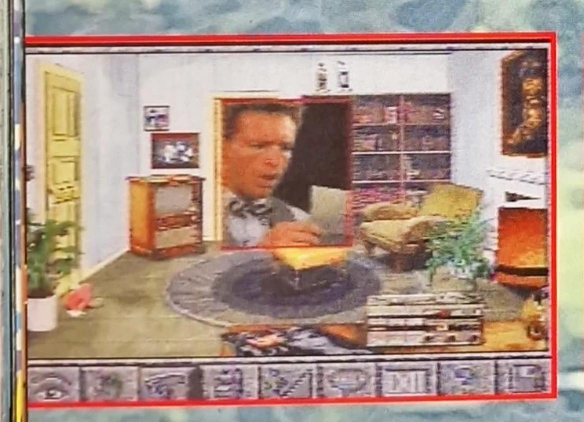
- OK Tricks & Tracks: AMAZON (Guardians of Eden)
- Compañía: ACCESS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, SOUND BLASTER, ADLIB



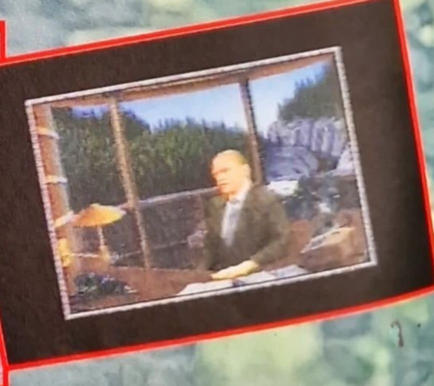
Si no conseguiste descifrar el misterio de la selva del Amazonas, hoy desenmascaramos todos los enigmas que rodean a un mundo de aventuras con intrigas, asesinatos y misterios tropicales.... son todas las pistas necesarias para acabar Amazone.

En caso de que notes en algún momento que la historia dista un poco de la trama del juego, has que saber que es debido a la gran cantidad de conversaciones y explicaciones que van apareciendo en el transcurso de Amazon. Realmente sería necesario escribir una novela para poder contar todo el argumento y, por ello, he decidido trastocar un poco la historia. De este modo, se simplifica la búsqueda de pistas necesarias para acabar el juego. He aquí lo que pasó.

Era un día como otro cualquiera, un día soleado que no hacía presagiar tragedias. Llegué como todas las mañanas al centro de investigación donde trabajamos mi hermano y yo. Me dirigí desde el aparcamiento hasta la entrada y saludé a la señorita Flitch, la recepcionista. En su contestación noté cierto nerviosismo. Algo me olía mal.







LOS SECRETOS

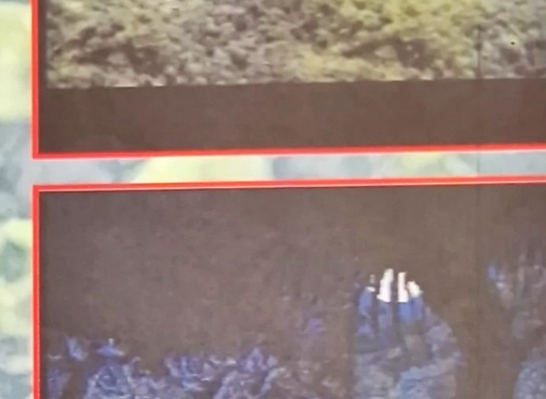
Así es que fui al despacho del señor Wilbar Thornicks, nuestro jefe, por si había alguna novedad. Y fue como me enteré de que la expedición en la que se encontraba mi hermano había sido atacada en la selva. Convulsionado por la noticia, fui a mi apartamento para aclarar la cantidad de ideas dantescas que se agolpaban en mi mente.

Al entrar, tropecé con un extraño paquete. Lo abrí con un viejo abrecartas que había sobre la mesa y resultó ser un mensaje de mi hermano acompañado de una llave. Leí la carta y, a partir de ese momento, toda mi vida tomó otro rumbo. Aquellas palabras de Allen eran instrucciones en las que me indicaba cómo encontrarlo. También me daba una llave para que abriera su caja fuerte.

Decidido a seguirlas al dedillo, empecé por ir a su laboratorio. Entre en él -estaba abierto- pero sólo tenía la llave de uno de los armarios que debía abrir. La otra, que abría el armario de cristal, se encontraba en un cajetín de madera, por desgracia, en poder de la recepcionista. La mejor forma de cogerlas sin levantar sospechas era hacer que la señorita Flitch abandonara su puesto de trabajo durante unos instantes, el tiempo necesario para realizar mi pequeño hurto.

Conseguí distraerla cogiendo de mi laboratorio una rata con la que llevaba algún tiempo experimentando y achuchándosela a la asustadiza recepcionista. Se fue despavorida, claro, y pude coger el cajetín. Sustraje las llaves del armario de cristal y las del coche de Fletch por si hubiera algo de interés. Entré de nuevo en el laboratorio de mi hermano y leí el diario de Allen, además de un libro de curas medicinales que se encontraba por allí. Recopilé algunos datos muy interesantes.

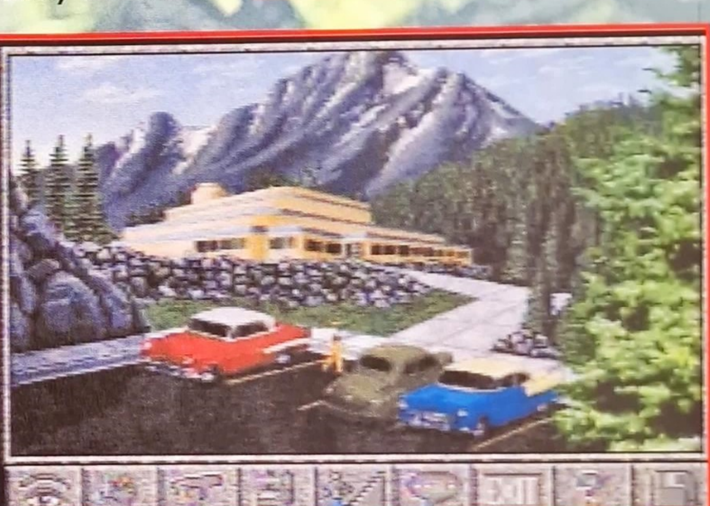
Después, miré a mi alrededor por si había algo que me pudiera ayudar en mis andanzas venideras y recogí un dardo y una cerbatana que se encontraban en la pared. También abrí el armario que contenía la cinta de casete que mi hermano mencionaba en la carta. Por último, abrí el armario de cristal y hallé una poción de la jungla. Corrí a mi apartamento y puse la cinta en el magnetófono. Gracias a esto, conseguí la combinación de la caja fuerte -situada detrás de la diana- y pude abrirla para sacar de ella un fajo de dólares.

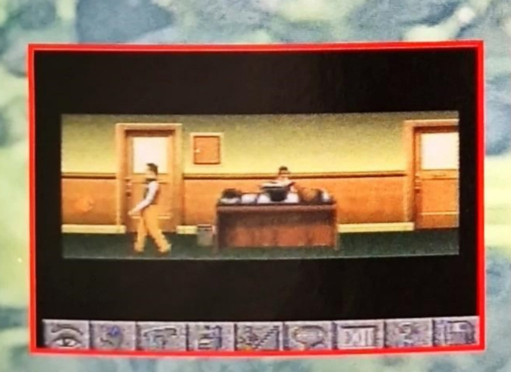


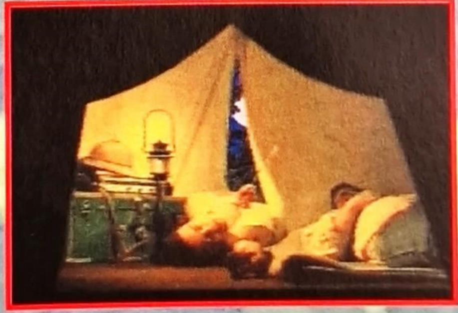
LA POCION DE AMOR

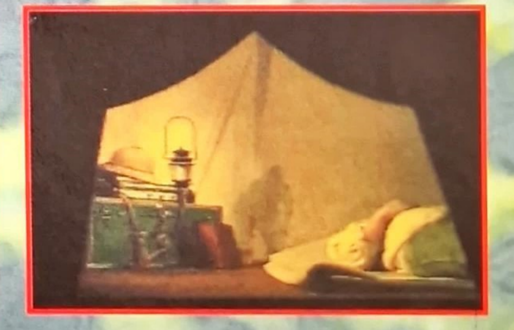
Luego fui a mi laboratorio, donde elaboré la fórmula de la poción de amor por si había que calmar alguna fiera en el camino. Para ello, cogí la poción de la jungla y la mezclé con algo de alcohol que aún quedaba en el armario de mi laboratorio. La calenté en el quemador hasta que se volvió verde.

Metí la mano en el bolsillo y reparé en las llaves del coche de Fletch, así es que salí al aparcamiento y abrí el vehículo para ver lo que encontraba. En su interior hallé un cortacerrojos y una palanqueta. Ya fuera del automóvil y haciendo caso a una de las pistas que me envió mi hermano, fui en busca de una caja que guardaba tres objetos que me serían muy útiles en mi próxima aventura.









DE LA JUNGLA

Esta caja se encontraba dentro de una bóveda en la que se hacían pruebas secretas, por lo que era muy difícil entrar. Puse fuera de combate al guardián que me impedía el paso: un dardo rociado con la poción de amor lanzado desde lo alto de un árbol me sirvió para adormecerlo. Luego bajé del árbol y corté la cadena que unía un cubo de basura con una verja.

Después salí por la puerta del fondo y en el camino encontré una llave que me sirvió para poder abrir la bóveda, pero antes de entrar en ella, cogí el cubo de basura, ya que algo de él me llamaba la atención. Abrí la puerta de la bóveda y dentro estaba el cajón de madera. Lo abrí con ayuda de la palanca. Saqué un mapa, una brújula y un microfilm. Para leer el microfilm entré en la biblioteca, pero la bibliotecaria parecía reacia a que utilizara las maquinas que necesitaba.

Nuevamente recurrí al truco de distraer su atención para poder obtener la información del microfilm. Esta vez no utilicé ningún roedor; en su lugar usé una de las perchas de la entrada para abrir el coche de la bibliotecaria y encenderle las luces. Acto seguido me acerqué a ella y le dije que se había dejado las luces encendidas. Cuando leí el microfilm, me encaminé a mi casa para completar la última y mas importante instrucción que daba Allen: descifrar con ayuda de un viejo disco decodificador la parte de su carta que venía en clave, donde me comunicaba con mucha precisión el lugar en el que se encontraba. Encontré en el disco en un roto del viejo sillón de la sala de estar.

PELIGRO EN EL AVION

Una vez traducido el mensaje, sólo quedaba viajar al punto geográfico que me indicaba Allen y comenzar desde allí a buscarle. La única forma de poder llegar a ese lugar era por vía aérea desde la ciudad de Quito. No tuve más remedio que ir al aeropuerto para tomar un avión que quisiera llevarme. Antes de entrar en la terminal, recogí una bomba de bicicleta, una lata de gasolina y unos cigarrillos que se le cayeron a un camionero. Todo parece poco a la hora de adentrarse en la selva.

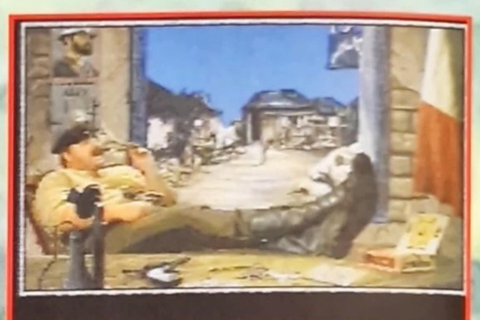
Los problemas de verdad empezaban entonces. Para convencer al personal del aeropuerto de que me trasladaran a un sitio tan raro tuve que sobornar al agente que expedía los billetes. Me dio una tarjeta con la que pude presentarme a un camarero del bar Mono Verde. Después de conversar un rato, me remitió a una pareja de pilotos que se decidió a llevarme.

En el avión pasó de todo, pero nada bueno. Resultó que los amables pilotos que se prestaron a llevarme hasta el recóndito lugar donde se hallaba mi hermano eran un par de sinvergüenzas que tan sólo querían el dinero que habían visto en mi cartera. No dudaron en apuntarme con un arma, pero justo antes del disparo, abrí una jaula de pollos que había en el aparato, provocando el desbarajuste suficiente para que el piloto decidiera abandonar el aparato y dejarme a mi suerte.

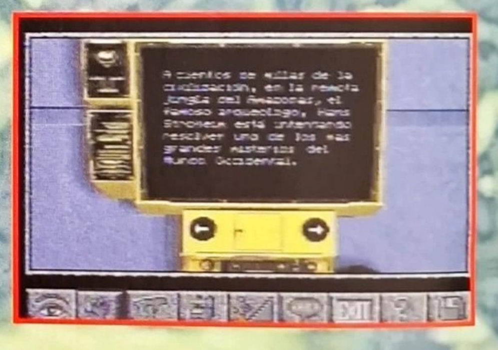
Solo y con unas precarias nociones de vuelo, me apresuré a buscar un paracaídas; pensé que si no lograba hacer aterrizar el aeroplano, no conseguiría jamás encontrar a Allen. Por ello, me armé de valor y utilicé el paracaídas con la puerta de la cubierta de vuelo. Luego, en la cabina, tiré hacia atrás del acelerador, accioné los alerones y tiré suavemente de la palanca de control. Tan sólo quedaba rezar una oración y esperar que la frondosa selva amortiguara el golpe lo suficiente como para que yo saliera ileso.

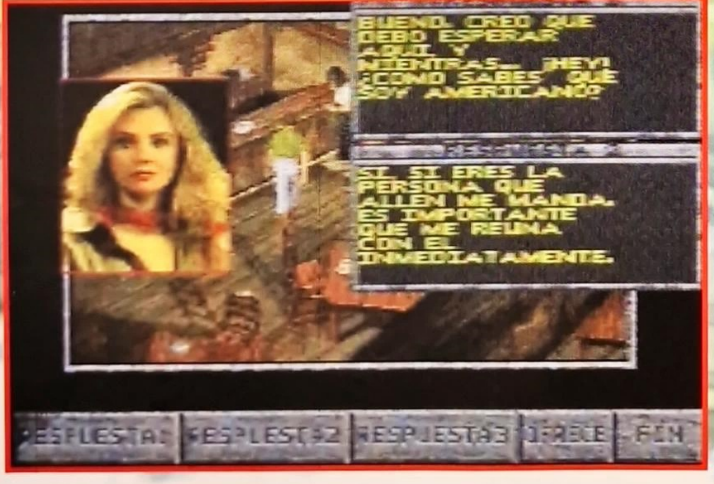
Gracias al cielo, esto fue justamente lo

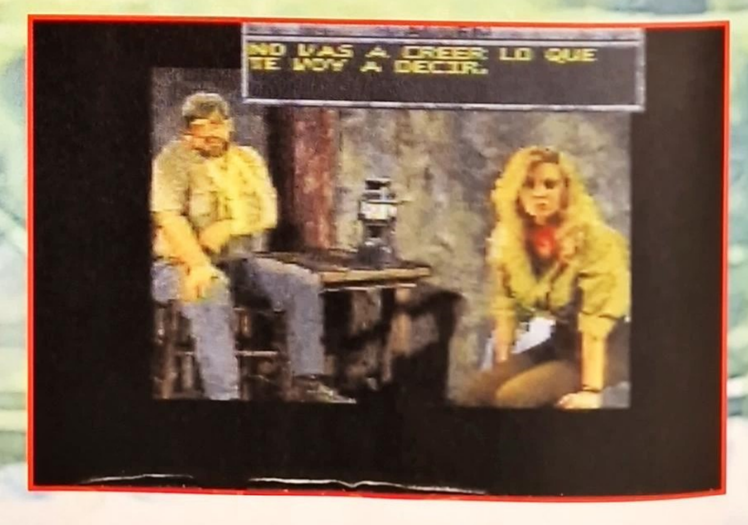












que paso, pero no fui a parar precisamente sobre un árbol, si no que, por el contrario, aterricé en una zona encharcada. El avión se hundía poco a poco y salí de él de pura casualidad. Al empujar una gran caja situada en la cola del avión, descubrí una balsa de supervivencia. La hinché usando la bomba de bicicleta que guardaba en mi mochila y así logré escapar de una muerte segura.

SUPERVIVENCIA

Comencé a reconocer el terreno y recogí, para ayudarme, un palo que había cerca de una canoa. Andando llegué hasta un pequeño poblado y como el hambre empezaba a moler mis tripas, entré en un establo para ver que me podía echar al buche. Sólo encontré unas guindillas que recogí por si llegara un momento en el que el apetito pudiera con el picante. Cuando salí, reparé en una cantina, y me dirigí hacia ella como naúfrago que ve una isla. En el establecimiento había muchas cosas extrañas; lo más raro, un peligroso personaje conocido por *El Loco*, al que no caí muy bien. Preferí irme con viento fresco por si las moscas. Nada más salir, pensé que si empezaba a asustarme por un simple pirao, no iba a tener nada que hacer cuando tuviera que enfrentarme a algún enemigo mas contundente.

Esto y el hambre que me roía el estómago, me impulsaron a retornar al garito. Era evidente que yo no era bien recibido en ese antro y tuve que equiparme mientras el cocinero se encontraba de espaldas. Le cogí un cuchillo del mostrador, que utilicé para cortar las guindillas que guardaba y echárselas en la comida del extraño sujeto de la cantina como pequeña venganza a sus ofensas. Antes de irme, cogí un mechero, un pedazo de queso y unas cuantas monedas que había encima de una mesa.

Cuando *El Loco* probó su comida, salió disparado a beber agua de la fuente, momento que aproveché para salir de la taberna y entrar en el hotel. Encontré dentro una pared con una ratonera, miré y vi que tenia algún dinero en su interior. Pero la rata que vivía allí impedía que introdujera la mano para cogerlo. La solución era fácil: cazarla. Cogí la trampa de ratas y la monté con el queso como cebo. La coloqué en las escaleras y cuando la rata picó el anzuelo, tuve vía libre para coger el dinero. Posteriormente utilicé el teléfono y después de dejárlo sonar tres veces, obtuve nuevas pistas.

MAYA, MI ALIADA

Volví a la cantina para reunirme con Maya, una chica preciosa que conocí antes en el bar y que me ayudaría en esta aventura. No recuerdo de qué hablamos, pero sí las contestaciones que le di ya que las tuve que apuntar porque estaba algo afónico. Si no recuerdo mal fueron: 1952, tres hermanas y un hermano y, por último, mujeres salvajes de Wonga. Puede decirse que gané a Maya para siempre.

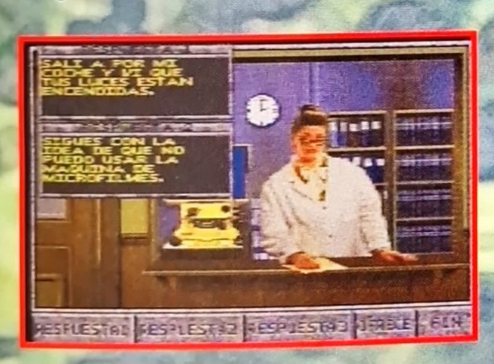
Antes de emprender viaje a través de la selva, fui al pequeño comercio del poblado y compré todo lo que pude. Al salir de la tienda, vi como *El Loco* se dedicaba a pegar impunemente a un pobre muchacho. No me lo pensé dos veces, cogí una escalera que había por allí y la apoyé en el muro izquierdo del hotel. Subí por ella y utilicé el palo para tirar sobre *El Loco* un enorme cartel. El chico, agradecido, me entregó una pepita de oro que en otras circunstancias no hubiera aceptado, pero que por la difícil situación en que me encontraba, no tuve mas remedio que coger. Pensé que en este poblacho no tenía nada más que hacer y subí con Maya a la canoa alejándome por el Amazonas en busca de Allen y del misterio que envolvía su desaparición.

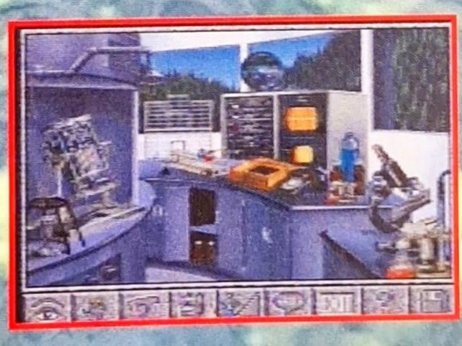
El primer obstáculo que afrontamos juntos fue pasar un puente que nos causó más de una complicación. La suerte me volvió a sonreir, ya que moví una lámina de metal que encontré a mi paso y bajo ella había un puñado de troncos que ocultaban un objeto que me resultó imprescindible. Lo siguiente fue indicar a Maya que se situara en el centro del puente para evitar que se cayera. Además, encontré una red que alguien dejó olvidada en un agujero del puente.

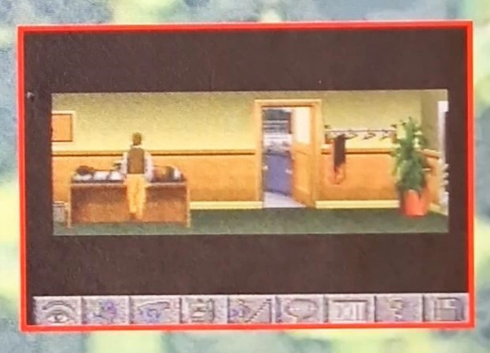
Finalmente anduve hacia el centro del puente, donde me esperaba mi acompañante. Para proseguir el camino, precisábamos de un barco que nos trasladara por el Amazonas, así que recurrí a un viejo capitán quien, después de un tira y afloja, se prestó a llevarnos a cambio de la pepita de oro y los cigarrillos.

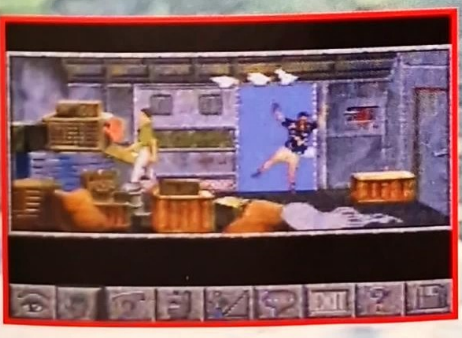
Otra vez fui engañado y el capitán resultó ser un traficante de esclavos que secuestró a Maya. Me lancé al rescate con la precaución de no toparme con las lanchas patrulleras que intentarían todo lo posible por cogerme, ya que trabajaban realmente para el capitán. La mejor forma para evitarlas era quedarse quieto para confundirse con la jungla.

Antes de comenzar a nadar hacia el barco recogí, unos brotes y mojé sus raíces para hacer un potente veneno. Por fin subí a la cubierta izquierda del barco y empecé a recorrerla. Encontré una caja de embalaje de la que saqué un arpón y una

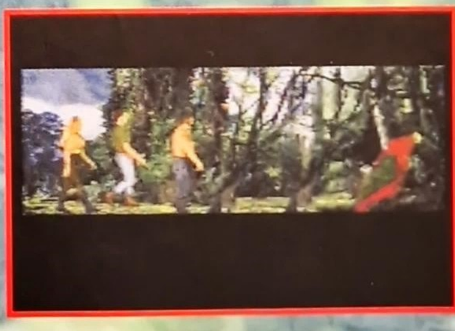










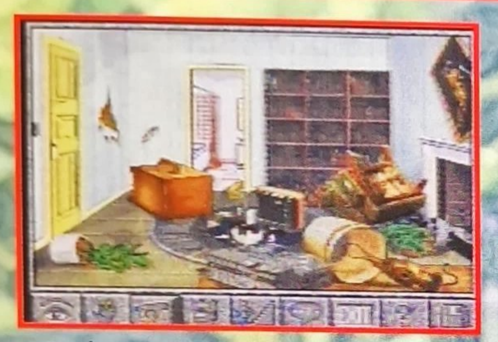


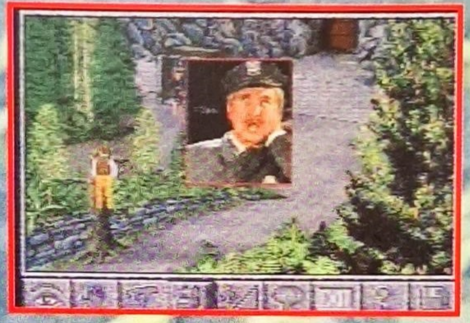


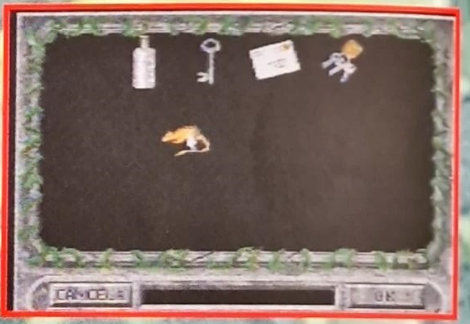
El dueño de barco da más de un problema a nuestros héroes. Secuestra a Maya para introducirla en una red de tráfico de esclavos. La única solución que le queda al protagonista es liberarla al anochecer. Para ello, has de tener cuidado de que no te cazen las fragatas de reconocimiento.











caña de pescar. También en mi paseo sobre las cubiertas del barco, tuve que tener precaución para no ser descubierto por la patrullera. El barco estaba sólo vigilado por un traficante y decidí deshacerme de él.

LLamé su atención tirando una caja de embalaje que había en la parte frontal del barco. Cuando se aproximó para ver lo que pasaba, cargué el arpón y le disparé. Después me dirigí a la cabina central y cogí las llaves para entrar. No fue fácil, pues tuve que coger la caña e introducirla por la ventana hasta conseguir pescar el llavero.

Cuando estuve dentro de la cabina, bloqueé la puerta con una barra, cogí una botella con algo de gasolina que había en un armario y un trapo de una mesa. Así pude fabricar un cóctel Molotov introduciendo el trapo en la botella de gasolina. Llegué hasta donde se encontraba Maya y la liberé con el cuchillo, después encendí el cóctel y lo tiré por la portezuela.



EL BREBAJE SANADOR

Como eso se iba a poner muy caliente, desatranqué la puerta y escapé con Maya. Nadamos hasta la orilla y penetramos en la jungla. LLegamos hasta un poblado indígena en el que los nativos nos cortaron el paso amenazantes. La única forma de apaciguarlos era sanar un niño enfermo que había en la tribu. Así es que me puse manos a la obra y comencé por pescar un pez con la caña y un gusano que había bajo una roca del río. Conseguí pescar un pez que me serviría para hacer el brebaje sanador.

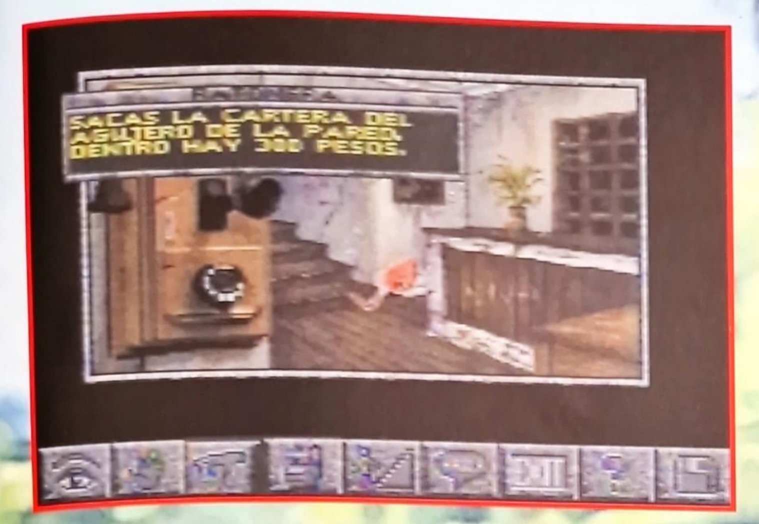
También saqué del río con ayuda de una red una caja llena de fuegos artificiales. Esto me dio una idea para que los lugareños respetaran mis poderes curativos: los tiré al fuego de la aldea y cuando empezaron a estallar, los salvajes se rindieron a mi potente magia. Para completar la pócima salutífera, Maya cogió el cucharón de la cabaña y cruzó el puente para arrancar una planta con flores que era precisa para la receta.

Empecé a preparar el mejunje en una olla que puse sobre el fuego. La llené de agua que saque de un bidón y eché dentro el pez y la planta. Después de unos instantes, cogí el cucharón y le di un poco de poción al muchacho, que sanó como por arte de magia. Los nativos no sólo nos dejaron proseguir, sino que además nos proporcionaron una canoa que facilitó nuestro desplazamiento por el río. La ruta que seguimos para evitar los rápidos aún está grabada en mi memoria: la primera bifurcación a la izquierda, la segunda a la derecha, la tercera de nuevo a la derecha y finalmente a la izquierda.

De este modo, llegué hasta donde se encontraba Stroheim, otro curioso personaje que nos ayudó dándonos nueva información a cambio del mapa y la brújula. Seguimos las instrucciones de Stroheim y nos dirigimos hacia la casa del árbol. Tuvimos que escalar hasta ella, pues se encontraba a una altura considerable. Para poder subir, utilizamos un tablón a modo de catapulta con el que lancé a Maya cerca de una liana de la que se colgó. Eso permitió que yo trepara hasta la casa.

Después, desde arriba, descolgué una cuerda que utilicé para subir a Maya. En la lúgubre estancia destacaba como parte esencial de la decoración un esqueleto. Al acercarme para inspeccionarlo, encontré entre sus costillas una llave que resultó pertenecer a un cofre que había cerca. Lo abrí y extraje un pergamino con nuevos datos. Al darme la vuelta después de leer las pistas que me proporcionaba, hallé un machete con el que pude abrirme paso entre unas enredaderas que descubrieron un curioso peto.

Al abrirlo con el machete, salió de él una enorme esmeralda. Como parecía que ya no había nada más que hacer en este lugar, salimos para volver con Stroheim, quien nos felicitó por nuestro hallazgo y nos indico el camino que deberíamos se-





guir en nuestro siguiente viaje por el Amazonas: "Tomad las direcciones derecha, izquierda, izquierda y derecha en los cruces del camino". Con estas señas llegamos hasta el campamento en el que fue atacado mi hermano Allen. En él, intenté buscar alguna pista y de paso recoger todos los objetos que me pudieran hacer falta.

Miré en las tiendas y sólo encontré una lata de gasolina y una llave que saqué de un cuerpo sin vida que allí yacía . Pensaba abandonar la búsqueda, cuando note un extraño bulto que destacaba en una lona alquitranada. Intenté moverla para ver que ocultaba, sin ningún éxito. Para lograr retirar la lona, llené el depósito del *jeep* de la expedición con la gasolina y luego uní el cable del cabestrante del vehículo a un tronco y a la lona, con la cadena que guardaba. Arranqué el *jeep* con la llave que saqué del muerto y accioné el cabestrante.

Tras la lona, apareció una caja de aluminio con un contador Geiger y un puñado de explosivos. Encendí el contador por curiosidad y empezó a marcar índices anormales de radioactividad. Seguí el foco de emisión que me marcaba el contador y localicé una punta de flecha radioactiva en un arbusto situado en la parte trasera el *jeep*. Después de esto volví a subir en la canoa y de nuevo empecé a navegar por el Amazonas. En el último viaje por río que hice tomé las siguientes direcciones: derecha, derecha, izquierda y derecha. Me encontré ante otro extraño paraje y como ya era un cotilla incurable, empecé a fisgar hasta que di con una puerta que ocultaba la rama de un árbol.

EXTRAÑA PUNTA DE FLECHA

Mientras la observaba, vi una muesca que me recordaba algo... era la figura de la punta de flecha radiactiva. Cogí de mi mochila el extraño objeto y lo coloqué sobre la muesca para asegurarme que coincidían los dos contornos. De repente, la puerta se abrió con un estruendo de rodillos y de arena aplastada. Ante mi se extendía una oscura gruta. Entré, me parecía que me acercaba al fin de mi aventura. Después de andar un rato, llegué hasta un puente donde oí unos pasos que parecían seguirme.

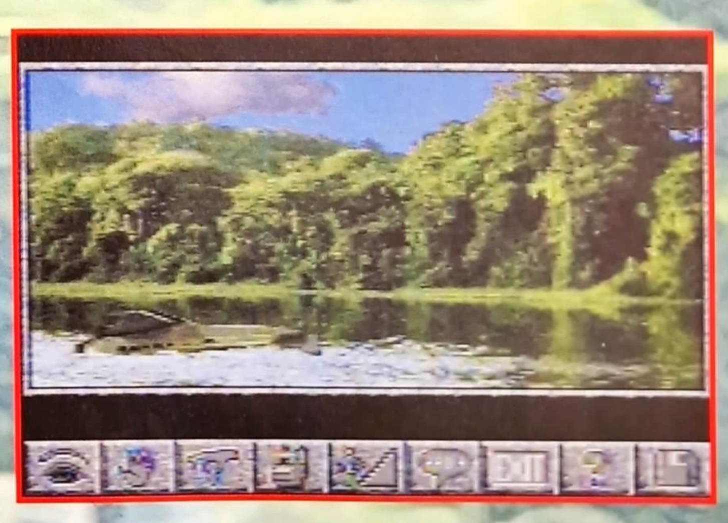
Para deshacerme del amenazador personaje que venía a por mi, me situé en la segunda columna del muro que había a la derecha, desde donde tenía un punto estratégico para atacar. Cogí la dinamita y esperé a que apareciera el rufián por el puente para volarlo en el instante que lo traspasara. Claro está, que tuve que correr como una liebre para poder escapar de la explosión. Entonces, me topé con el lugar donde viviría la última peripecia de esta historia.

Ese sitio era una especie de hoyo o caverna, en la que había una hormiga gigante que impedía mi paso. Para eliminarla, hice una lanza utilizando un cordón, la vara y el cuchillo. Me acerqué al enrejado que me separaba de la hormiga y como el lugar por donde debía atacar estaba mal iluminado, acerqué un caparazón de tortuga al muro para coger una antorcha y enfocar a mi último enemigo. Intenté alcanzarla con la punta de mi lanza, pero el animal retrocedía lo suficiente como para evitar mis embates.

Desesperado y en un gesto de impotencia, asesté un golpe de lanza a unas flores que colgaban del techo y entonces la hormiga se estiró para poder alcanzar las gotas de néctar que empezaron a brotar del tallo. Era el momento de atacar (utiliza <Flecha arriba>). A partir de este momento y si no has gastado el coeficiente intelectual que te cede el juego en forma de pistas, podrás ver las escenas finales del programa.

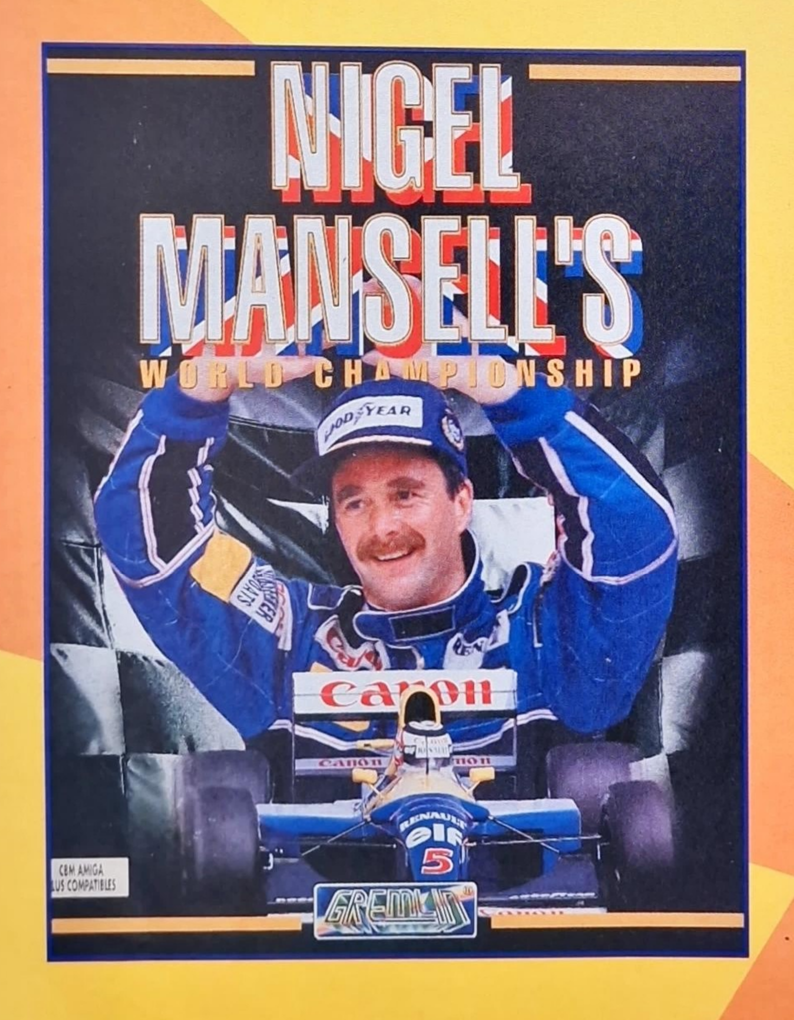
ANTONIO MARTINEZ HERRANZ





GRAN CONCURSO

GANA UN COCHE TELEDIRIGIDO Ó 50 SUPER CAMISETAS



Para participar en nuestro concurso "Nigel Mansell" organizado por Erbe Software, S.A. y Gremlin Graphics junto con la revista OK PC, deberás rellenar el cupón adjunto con las respuestas correctas en el plazo de tres meses (Julio, Agosto y Septiembre de 1993) y enviarlo a:

Editorial Nueva Prensa
Revista OK PC
Plaza del Ecuador nº2, 1º B
28.016 Madrid
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO NIGEL MANSELL

SOLO VALIDO PARA ESPAÑA



PREGUNTAS DEL CONCURSO

1º ¿Qué modelo de F1 pilota Nigel Mansell en el juego?

- Ferrari, Renault, McLaren, Ligier.

2ª ¿De cuántos discos consta el juego?

- 1, 2, 3 ó 4.

3ª ¿Cuántos circuitos contiene el juego?

- 8, 12, 16 ó 20.

4ª ¿Cuál es la longitud total del circuito de Australia?

- 1.643, 3.125, 2.348 ó 959 millas.

BASES DEL CONCURSO "NIGEL MANSELL" ORGANIZADO POR ERBE SOFTWARE S.A., GREMLIN GRAPHICS Y LA REVISTA OK PC.

1º En los números 12 y 13 de la revista OK PC se ofrece un concurso.

2º Podrán participar en el concurso, SóLO VALIDO PARA ESPAÑA, todos los lectores de la revista OK PC, que envien el cupón de participación "CONCURSO NIGEL MANSELL" (no serán válidas fotocopias) que aparece en la revista, debidamente cumplimentado, junto con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

EDITORIAL NUEVA PRENSA REVISTA OK PC
Plaza del Ecuador nº 2, 1º "B" 28016 Madrid

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NIGEL MANSELL .

3º Sólo podrán participar en el sorteo los cupones recibidos con fecha de matasellos desde el 23 de junio hasta el 31 de septiembre de 1993.

4º La participación en el sorteo es gratuita, no debiendo abonarse ninguna cantidad adicional al precio de la revista, que es de 600 pesetas.

5º Entre todas las cartas recibidos con las respuestas correctas se sorteará un coche teledirigido y 50 camisetas.

6º El ámbito de esta promoción es nacional.

7º Los resultados de este concurso se publicarán en las páginas de la revista OK PC correspondientes al mes de noviembre de 1993.

8º La fecha de comienzo de este concurso es el 23 de junio de 1993 y finalizará el 31 de septiembre de 1993.

9º El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

10º Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPON PARA EL CONCURSO

Sí, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Teléfono: Firma:

- Respuesta a la 1ª pregunta:
- Respuesta a la 2ª pregunta:
- Respuesta a la 3ª pregunta:
- Respuesta a la 4ª pregunta:

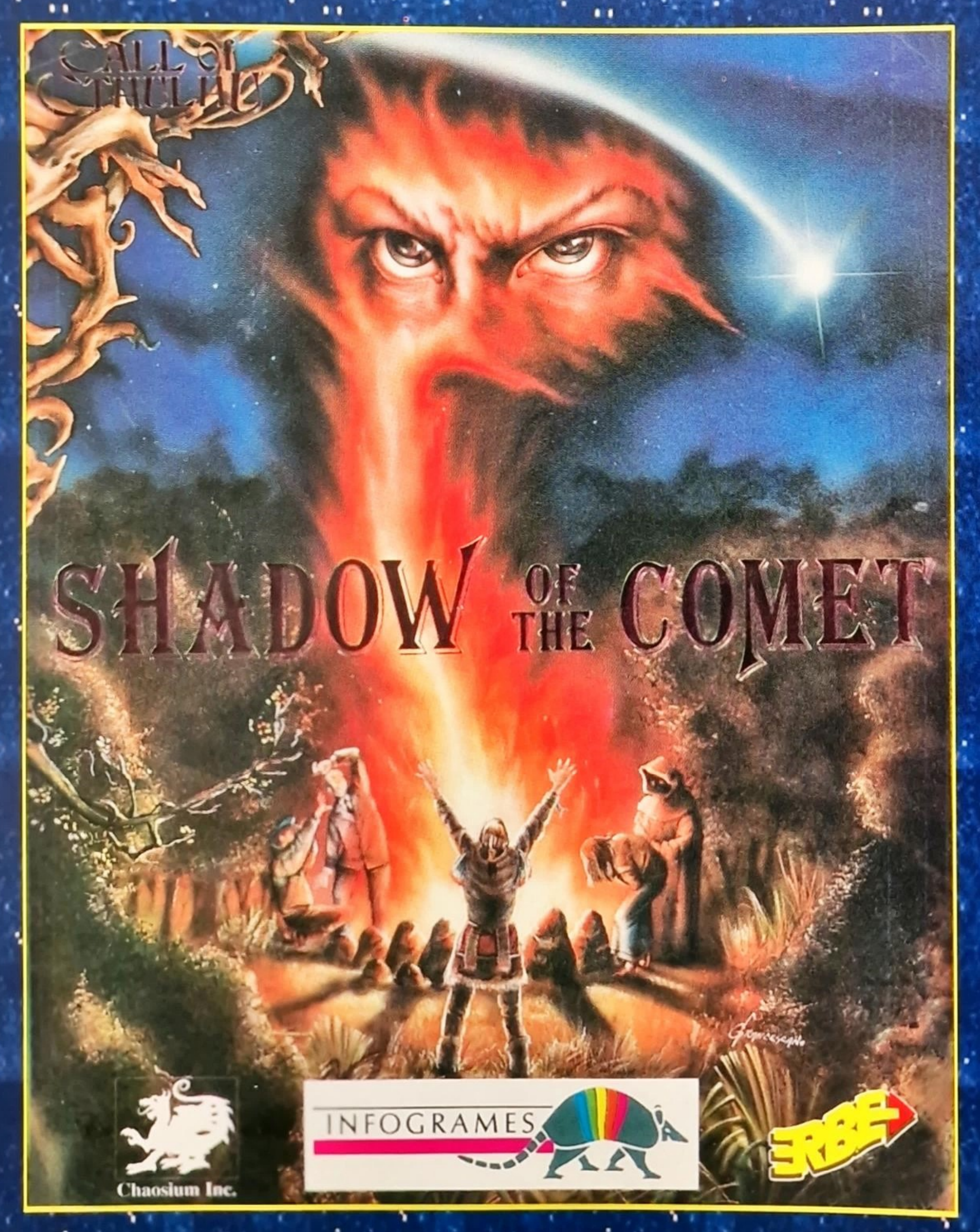
RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa- Revista OK PC
(CONCURSO NIGEL MANSELL)
Pza. Ecuador, Nº2 - 1º B, 28016 Madrid.



- OK Tricks & Tracks: SHADOW OF THE COMET
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, SOURCE, ADLIB

Hola, amigos. Soy John T. Parker, periodista y astrónomo; mi trabajo me obliga a embarcarme constantemente en cualquier tipo de aventura si huelo, aunque sea de lejos, la exclusiva. Sin embargo, el caso que os contaré a continuación empezó como una simple excursión... no me imaginaba que la sombra del cometa planeara sobre mí.

LA M
LA IN



En 1834, un distinguido científico, Lord Boleskine, regresó de Nueva Inglaterra aparentemente loco. Los dibujos y escritos realizados por él durante su estancia en Illsmouth parecían salidos de una mente enferma y retorcida. Representaban ciertos fenómenos estelares más allá de nuestra comprensión. No obstante, algo en mi interior me inducía a pensar que Boleskine los había visto realmente y que además guardaban relación con el paso del cometa Halley. Pero, comencemos por el principio de la historia.

Illsmouth, primavera de 1910. Mi barco llega a puerto sin ningún contratiempo. Me esperan dos personas que conversan junto a un coche de caballos. Por fin, puedo reconocer al doctor Cobble, que amablemente me ofrece acomodo en su casa durante estos días; el otro personaje me es desconocido sólo poco tiempo. Resulta ser el alcalde Arlington y, desde el primer momento, no me parece digno de confianza. No te extrañe que le mienta sobre el motivo de mi visita, que no es otro que fotografiar al cometa Halley.

Y empiezan las sorpresas. Una vez instalado en mi habitación, un telegrama me da una mala noticia: el periódico no me mandará las placas fotosensibles. "¿Cómo

pretenderán que haga las fotos?", me pregunto. Desesperado, echo un vistazo al periódico local, el Diario de Boleskine. Nada de interés, salvo una curiosa historia sobre un muchacho que, décadas atrás, acompañó a un tal Lord Boleskine a un paraje de un bosque cercano donde pudieron observar fenómenos paranormales.

BUSCANDO A UN CHICO DE 88 AÑOS

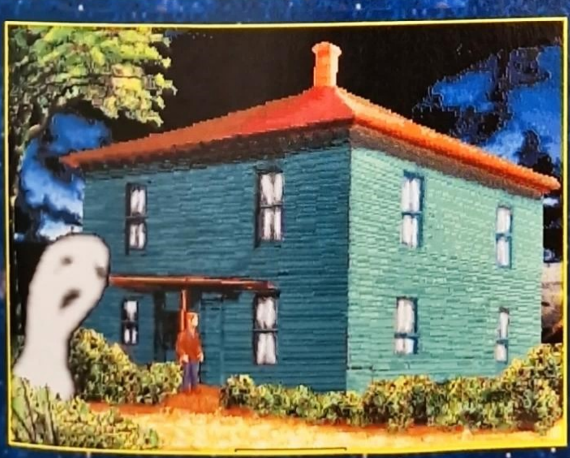
"Si el niño tenía entonces doce años, ahora debe de tener 88. Quién sabe... , aún podría estar vivo. Intentaré averiguarlo en el registro civil. Pero, lo primero es lo primero: necesito una caja de placas fotosensibles para seguir respirando". Consigo que una joven me lleve al almacén de Myer, que queda cerca del cementerio. Tras una breve conversación con el tendero, me hago con el preciado material fotográfico. Pero nada sale nunca como uno quiere: o las uso esta misma noche o el buen hombre no se hace responsable de los de los resultados. Muy alentador. Un encapuchado merodea sospechosamente por la tienda. Creo que lo ha oído todo.

Jugg me echa un cable en el registro civil porque, cómo no, sé decirle quién fue el famoso escritor que escribió la cita "Shakespeare". Me deja consultar un libro que hay tras él y puedo encontrar el nombre de las tres personas que tienen 88 años en la comarca, además de darme la dirección de cada uno de ellos. Nos hacemos colegas y me dice que puedo volver a visitarle cuando quiera para pedirle cualquier cosa. Al salir a la antesala observo una inscripción a los pies de una estatua, algo sobre un rifle que no puedo descifrar.

Ha habido algo raro en todo esto... Veo a Jugg saliendo del edificio y no puedo reprimir mis ansias de curiosear. ¡Sin que me vea, vuelvo a colarme en la sala! No sé si he hecho bien, pero ya que estoy

ALDICION DE NMORTALIDAD







aquí... Nada, sólo una lupa en el fondo de un armario. Antes de que se me escape el pájaro -o sea, Jugg- lo sigo hasta su casa para tenerlo localizado.

Después me dirijo hacia el puerto en busca del almacén de pescado donde vive el octogenario que supuestamente, en su adolescencia, guió a Boleskine en su increíble aventura. Por el camino cojo una escalera de cuerda por lo que pueda pasarme. Lo encuentro durmiendo. Se llama Curtis Hambleton y me confiesa tembloroso que hace mucho tiempo vio algo espantoso en un claro del bosque; luego se derrumba y comprendo que no voy a sacar nada más de él.

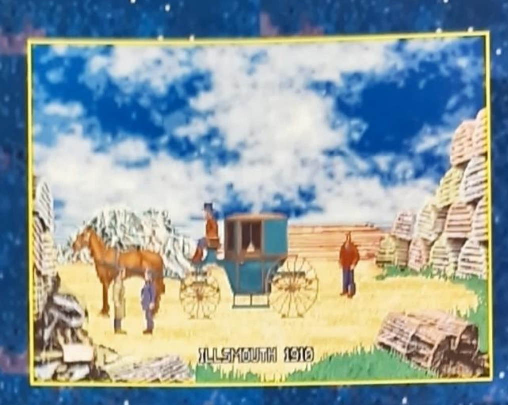
EL CLARO EN EL BOSQUE

Hay que ir al lugar de los hechos, como en las películas... pero sólo logro encontrar tres ramas y una cuerda, y ni si quiera localizo el claro. ¿Por qué no ir a ver a Jugg? En su casa encuentro más información en la segunda habitación donde entro. Allí está el fusil de Boleskine y con ayuda de la lupa, descubro un mensaje algo confuso. Searcher... es lo único que consigo leer claramente. Jugg no está aún preparado para responder a mis preguntas, así que deduzco que no pinto nada aquí.

Al volver a mi habitación me convierto en el paladín de un grupo de gitanos dicharacheros que sufren los maltratos de sargento Baggs. Tengo unas palabras con él y, de paso, me gano la simpatía de una de las mujeres. Después de tanto contratiempo, vuelvo a mis andanzas para localizar el dichoso claro del bosque. Para ello, saco mi mapa del baúl y un viejo dibujo de las tierras que pertenecieron a Boleskine. El tiempo, que todo lo borra, está a punto de acabar con los trazos del pergamino, por lo que me decido a limpiarlo con un algodón empapado en alcohol que encuentro sobre la cómoda.

Al restregar sobre el dibujo, aparece un mensaje que parece ser la continuación del que encontré en la culata del rifle. Me guardo el dibujo y saco el mapa con intención de marcar con una cruz el lugar que indicaba el mensaje, sobre la constelación Searcher. Una deducción razonable.

Con el mapa en el bolsillo, me dispongo a encontrar un guía que se interne conmigo en el bosque, así que me doy un garbeo por la taberna del pueblo. Sale a colación un tal Nathan Tyler, que no me convence mucho... una piedra se estrella repentinamente contra los cristales de la taberna. Es una trifulca en la que dos pegan a uno. El desafortunado se llama Webster y no estoy dispuesto a que le sigan torturando de esa manera. Una estaca y un palo me sirven para espantar a los agresores. Webster está molido a palos y necesita de la botica. Nadie mejor que el farmacéutico Matthews para restañar sus heridas.







Es Matthews quien me ofrece su cuarto oscuro para revelar las placas fotográficas y Webster se empeña en acompañarme al bosque. Antes de internarme en la espesura, me preparo a fondo: la cámara, el trípode, el catalejo, además de lo que ya llevo encima.

El el Ayuntamiento me espera Webster, ansioso por ver el mapa. Mientras lo miro, le cargo con el trípode y nos lanzamos a la búsqueda del misterioso claro.

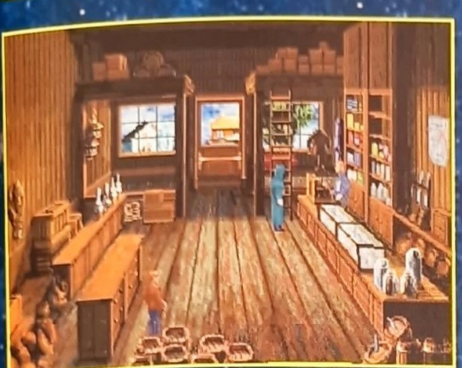
Cae la noche sobre el bosque y nos pilla de sorpresa poco antes de tomar la senda que conduce directamente al lugar que buscamos. Un movimiento inesperado del ramaje hace que mi acompañante huya despavorido... ¡llevándose mi trípode! Ten amigos para esto. Pero, en fin, no es momento de volver en su busca, así que prosigo el camino. Tan sólo a unos pasos al norte hallo el claro con la cruz en el centro.

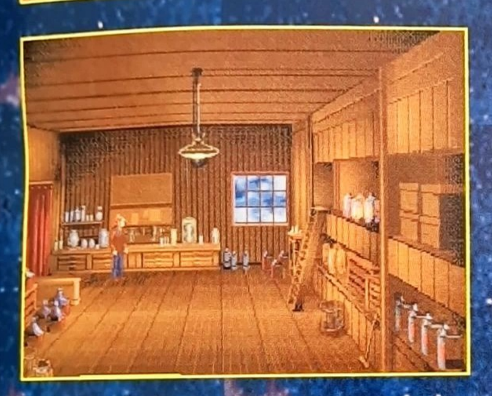
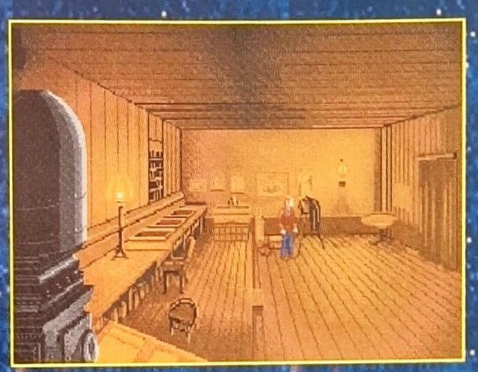
Como soy muy mañoso, me construyo un trípode con las tres ramas que había cogido antes; con la liana hago un fuerte nudo para que la cámara tenga la estabilidad suficiente y quito el embalaje de las



Jugando con Shadow of the Comet puedes toparte con las criaturas más extrañas que imagines. Tienes que tener cuidado porque el mal siempre está acechando a la vuelta de la esquina.





los huesos en el suelo. ¿Es esto justo? Cobble es la primera persona a la que veo a la mañana siguiente. El pobre se da un buen susto al encontrarme tirado en la calle. Así que me lleva hasta la habitación para reanimarme y me recetarme unas pastillas. El médico me aconseja mucho, pero que mucho reposo, porque mi corazón ha sufrido más de lo normal. Pero el tiempo se me echa encima y aún está todo por esclarecer. Como un buen periodista que soy, doy un salto de la cama para volver al ataque.

EL REVELADO

Receta en mano, voy a la farmacia en busca de las pastillas y, de paso, a revelar las placas. En la trastienda cojo el material de revelado. A la izquierda está el cuarto oscuro, cuya la luz roja enciendo al presionar el interruptor del fondo de la habitación. ¡Manos a la obra! La emoción me embarga. Coloco las tres placas a la vez sobre una de las bandejas..., añado los productos químicos en el siguiente orden: metol, hidroquinona, hiposulfito de sodio y sulfito de potasio... La mezcla es correcta y... ¡eureka!

Las placas me hablan a través de sus imágenes. La primera y la segunda, de maravilla, pero en la tercera aparece algo escalofriante que hace fallar de nuevo mi corazón. Gracias a Dios que el farmacéutico se da cuenta de mi estado y me reanima con una de esas milagrosas pastillas. La foto se destruye al desplomarme contra el suelo.

Estoy aturdido. Al dirigirme en casa de

placas para disparalas inmediatemente... ¡lo tengo! Ahora, me dispongo a explorar los alrededores, especialmente una zona que se encuentra a la derecha.

Un gato me llama la atención; no resisto la tentación de seguirlo. Detrás del arbusto donde se mete, descubro un pasaje que me lleva justo delante de una increíble ceremonia secreta. A esconderse tocan: un árbol que hay a la derecha me sirve de parapeto. Alrededor de un círculo de piedras se reunen varias personas del pueblo y en el centro de todas ellas, un hechicero indio recita conjuros de un viejo pergamino. Sin saber de dónde, aparece un pájaro se lo quita de la mano y lo deja caer junto a mis pies. Aunque lo cojo en un suspiro, el grupo me descubre y estalla en cólera.

Narackamous, tal era el nombre del brujo indio, me corta la huida amenazándome de muerte. Tras una refriega, doy un tirón y me largo como alma que lleva el demonio. Mi corazón late cada vez más deprisa toc-toc-toc, no sé si lo voy a poder soportar. Nada mas llegar a la puerta de mi alojamiento me desmorono, dando con





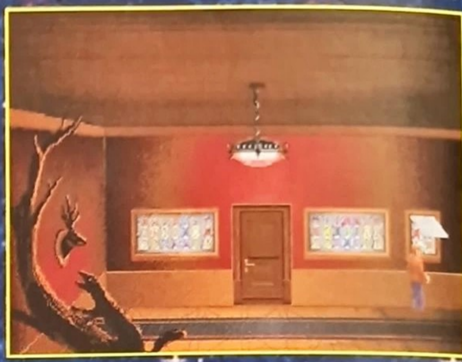
Jugg para explicarle lo sucedido. Puedo ver cómo sale de allí el misterioso encapuchado que vi el día anterior en el almacén de Myer. Entonces le sigo hasta recoger una llave que este personaje deja junto a la máquina registradora de Myer. Supongo de inmediato que es la llave que abre la casa de Jugg y, sin perder un instante, voy a su casa, introduzco la llave y entro.

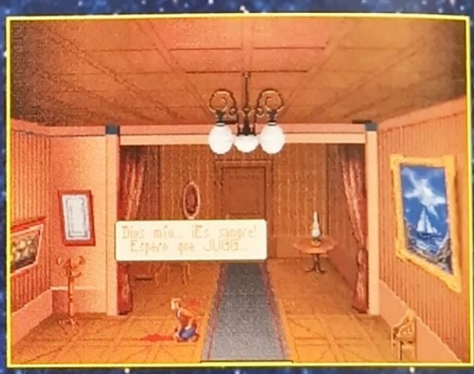
Al entrar, me sale al paso un charco de sangre. "¿Qué habrá pasado?" -me pregunto- pero continúo adelante. En la primera sala no hay más que una estatua de un niño sobre la mesa; en la segunda, la estatua de un hombre joven dentro de un armarito, y después de pasar la tercera sala, encuentro la de un anciano en el interior de una de las exposiciones de mariposas. Ya en el salón, al mirar junto a los pies de la cama descubro una pequeña llave bajo la alfombra que echo rápidamente al bolsillo.

De las dos estanterías cercanas cojo los libros Infancia, El hombre joven y El viejo y el mar por su relación con las estatuas. Después coloco cada estatua en el lugar donde se está su libro correspondiente y, como por arte de magia, se abre un pasadizo secreto. Al pasar por él, encuentro a Jugg agonizando en el suelo. Rápidamente me acerco a él y le muestro el pergamino que recogí en el bosque. Antes de morir sólo logra decirme que eche un vistazo al Necronomicon y a un mensaje, ambos sobre la mesa. El mensaje debía leerlo sólo y en mi habitación.

Con la llave que recogí bajo la alfombra abro el libro y leo: "los ancianos fueron, los ancianos son, los ancianos serán, ..." Abrumado por esta frase ininteligible, dejo el libro en su sitio vuelvo a mi habitación tranquilamente para no levantar sospechas y ser acusado de asesinato. Además, me arde el mensaje entre las manos. ¿Cuáles serían las últimas palabras de mi amigo? "El hombre que puede ayudarte vive donde flotan los tres colores, desde ahí, salen cien mensajes. Ultimamente ha estado buscando el cementerio olvidado en el mapa que todos pueden ver". Así dice su mensaje póstumo.

¿Qué significaría todo esto? No tengo las ideas nada claras. Se agolpan en mi mente todas las imágenes que he visto en las últimas veinticuatro horas. Recuerdo además que hay un periódico en Londres



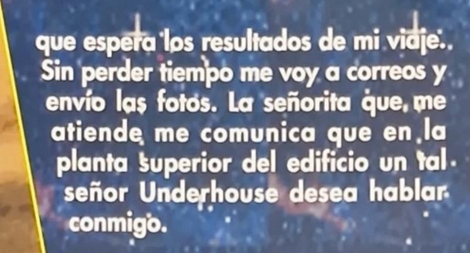












que espera los resultados de mi viaje. Sin perder tiempo me voy a correos y envío las fotos. La señorita que me atiende me comunica que en la planta superior del edificio un tal señor Underhouse desea hablar conmigo.

EL FARO

Para mi sorpresa, Underhouse me habla sobre culturas indias y sobre el indio que fue enterrado en el círculo de piedras. Sin embargo, la pista que más me sirve es la existencia de un diario con informaciones muy valiosas que se halla en la caja fuerte del alcalde Arlington. Respecto a la combinación, muy fácil, puedo conseguirla en las páginas de la Sagrada Biblia.

Al salir a la calle me cruzo con la señora Picott, siempre con su Biblia encima. Así que se la pido amablemente, pero sin ningún resultado. Un guardapelo es suficiente para ganarme la confianza de la señora. Lo compro en el almacén general, junto con un broche y unas nuevas placas para la cámara. Al abrir el texto sagrado descubro que lo que me interesa está en la página 345 y, por lo tanto, estos números deben de ser la clave de la caja fuerte.

Voy al ayuntamiento, pero un empleado no me permitie subir a la oficina hasta que le digo que soy reportero y sólo quiero charlar con el alcalde; entonces, me sugiere que disfrute de la vista de Illsmouth desde la ventana de su oficina. Logro encontrar la caja fuerte detrás un gran cuadro que hay en el despacho. La combinación no se me resiste al marcar los números 3, 4 y 5. En su interior está el ansiado diario y una pitillera que guarda en su interior un depósito de correos a nombre de Hambleton.

Después de la hazaña, me siento en el gran escritorio dispuesto a leer el diario. Al final, paso toda la noche leyendo sobre el comienzo de toda la misteriosa historia del pueblo, así como de la vida de Jonas Hambleton, que entregó a su mujer a cambio de la inmortalidad. Este personaje era el padre del chico que sirvió de guía a Boleskine, Curtis H. Sin embargo, tuvo otro hijo que si siguió sus horribles pasos, Wilbur H.

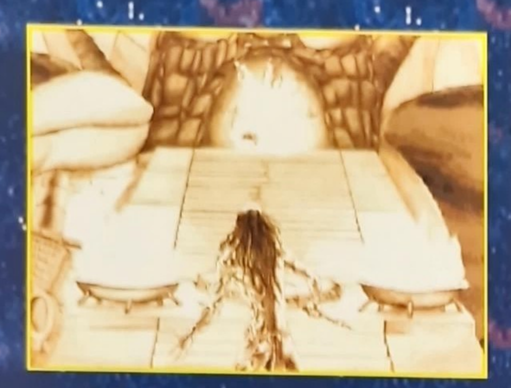
Cuando la luz del sol entra por la ventana, voy a correos -sin olvidarme del depósito de la pitillera- a recoger un paquete que contiene un atuendo igual al del encapuchado Wilbur Hambleton. Tengo que ponerme este ridículo disfraz detrás del pozo del pueblo para que nadie vea la operación de camuflaje. Ahora, disfrazado de Wilbur, puedo acercarme a las inmediaciones de faro, lugar bastante sospechoso, e incluso que los matones que están allí me dejen pasar, confundiéndome con Wilbur, al contestarles con un gruñido.

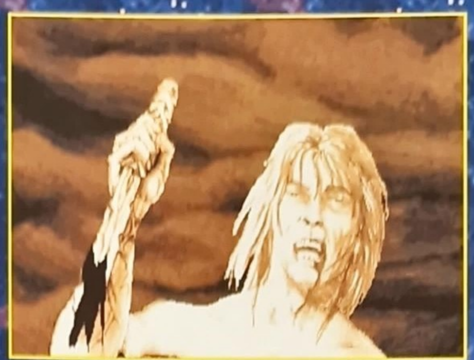
Bajo una de las ventanas del faro utilizo la escalera de cuerda que tengo en mi poder para subir a lo más alto. Una vez arriba, sin darme tiempo a nada soy descubierto, pero mientras intentan echar la puerta abajo para cogerme, descubro detrás un reloj de arena, unas alas. Abriendo una linterna, saco una vela; al centrar la lupa sobre la mecha de la vela consigo

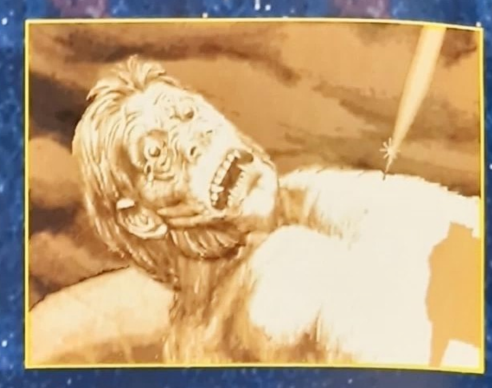












encenderla. Se me ocurre untar la cera derretida sobre las alas para pegarlas a la espalda. No se cómo, pero funciona. Salgo volando y aterrizo en un lugar del bosque donde viven los gitanos.

Me ofrecen la ayuda de su bola mágica en la que puedo ver a Boleskine pidiéndome que destruya la maldición de CTHULHU, que no permita que regresen los ancianos, que luche contra aquellos hombres que se entregaron a sus rituales a cambio de la inmortalidad. Me recordó que el círculo de piedras era el foco por el que podían volver. Deduje que tenía que ir donde Jonas descansa para toda la eternidad, sin duda alguna, al cementerio.

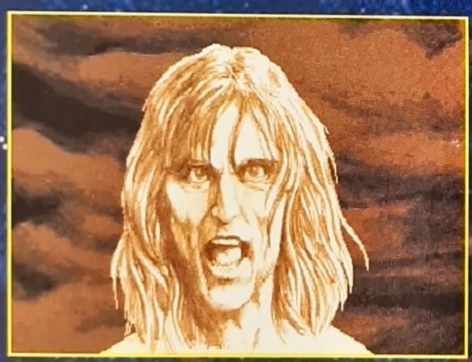
Cuando regreso al pueblo ya es de noche y me encuentro a Bishop frente a la farmacia. El me da las llaves de la puerta del cementerio. Una vez en su interior, me doy un paseito alrededor de las tumbas y ¡sorpresa! hallo una cuerda y una barra que me servirán para entrar en la cripta situada al fondo del cementerio, en la que seguramente se encontraba el cuerpo de Jonas.

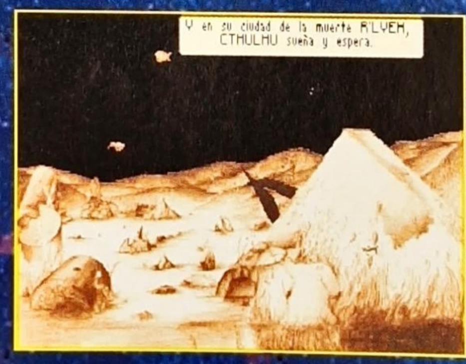
TERROR EN EL PASADIZO

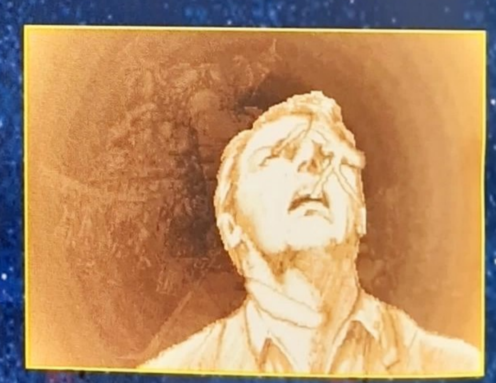
La cuerda me sirve para bajar a un auténtico subterráneo lleno de pasadizos. He de estar muy atento para no perderme dentro del laberinto porque hay que esquivar todo tipo de bichos desagradables como arañas, murciélagos o ratas. Otros peligros son agujeros ocultos en los que puedo caer o los pinchazos que propinan los innumerables hierros que sobresalen del suelo. Tengo que realizar diversas tareas: situar cráneos sobre pedestales, pisar losas ocultas, acercarme a agujeros peligrosos y, por último, dar tres vueltas alrededor de un altar (mirad plano del subterráneo).

Al abrirse la última de las puertas puedo ver a Jonas. Una cascada de insultos arremete contra mí. Jonas, convertido en un ser abominable, comienza a perseguirme. Así que recojo cuatro estatuas que hay en la sala y salgo corriendo por donde he entrado para no ser presa de mi nuevo enemigo. Ya en la salida, encuentro al joven Webster y a su madre. Los ruidos de la cripta prosiguen y madre e hijo me llevan a descansar a su casa del cementerio. Por supuesto, Walter me devuelve el trípode, cariacontecido.

La madre me cuenta las cosas que su marido le había dicho sobre la familia Hambleton y el signo Wilbur. Atando cabos, tengo una idea: "Colocaré las estatuillas en cada una de las casas de las cuatro familias malvadas que la madre de Walter me ayudó a descubrir. Arlington, Hamble-













ton, Coldstone y Tyler".

Detrás de un cuadro de la pared, encuentro un dibujo del signo de una estrella de cinco puntas. Pero no tengo tiempo que perder; tengo que destruir a las cuatro familias sin demora. Primero me encamino a la casa de Tyler, que está al sur de la casa del fallecido Jugg. Cuando el malvado Tyler sale, utilizo la primera de las estatuas, haciendo aparecer una estrella de cinco puntas. Y al decir las palabras mágicas IAE-YOG-THU-SOT y volver a utilizar la estatuilla sobre la estrella hago desaparecer a Tyler de una forma terrible. Luego voy a la casa de Coldstone, situada muy cerca de mi casa para repetir el procedimiento con las palabras RLA-GNAHAS-TEP.

MUERTE DE LAS FAMILIAS

Al alcalde Arlington le encuentro en la parte trasera de su casa, en el granero. Ahora pronuncio las palabras NGH-HLUK-HU-WIG y hago desaparecer al tercer servidor de los ancianos. Tengo que ingeniármelas para acercarme a la casa de los Hambleton, de difícil acceso. En un cubo que hay en la fachada del almacén de Myer cojo algo de pescado podrido con el que puedo cazar un gato. Me acerco sigilosamente por la parte derecha de la casa Hambleton y suelto el gato cerca del perro que hay allí. De este modo, los ladridos del perro hacen que la familia se aleje de la mansión. Rodeo la casa lo más deprisa posible y entro a la mansión que ha quedado libre de vigilantes.

En la primera sala, me hago con una linterna y una rosa de los vientos que hay en el interior de un armario. Al utilizarla sobre el timón colocado al fondo, hago abrir una puerta a la derecha. Subo unas escaleras y llego a la primera planta donde, con mucho cuidado de no pisar la alfombra, sitúo la linterna sobre la chimenea para poder abrir otra puerta. En la siguiente habitación, urgando en los cajones, encuentro una manivela que, al usarla en el telescopio, hace aparecer tres palancas en el suelo. Pruebo suerte con la del medio y cae a mis manos una bola desde la lámpara. La coloco en el cuadro situado a mis espaldas para abrir así un pasadizo secreto junto al telescopio.

Entro en él y llego a lo más alto de la casa. En el centro hay un gran dibujo que representa la estrella de Wilbur y en su interior, un especie de altar. Es el momento de utilizar la última de mis estatuas y así lo hago. Recito el conjuro con las palabras THO-NYA-CHT-TUR; asombrosamente del interior de las paredes aparece la familia Hambleton. Me capturan con intención de acabar con mi vida, pero cuando el cuchi-





Hacer frente a los servidores de los ancianos no es tarea fácil; vas a tener que enfrentarte a los poderes ocultos de la noche. Acertar adivinanzas, vencer a seres monstruosos, salir de laberintos, e interpretar las pistas, eso sí, sin que te falle el corazón.









llo de Wilbur estaba junto a mi garganta, utilizo de nuevo la estatua. Todos son destruidos. Escapo de la mansión apresuradamente, después de haber liquidado a las cuatro familias y, por tanto, a su enlace, el mismísimo Jonas Hambleton. Mi corazón ha resistido demasiado hasta entonces y vuelve a fallar nada más respirar el aire de la calle.

AVENTURA EN LA ISLA

Por fortuna el doctor Cobble vuelve a encontrarme. Cuando recobro el sentido, le digo que todo lo que hago es por el bien de la comunidad y parece creerme. Además me avisa de que el sargento Baggs me anda buscando y me da un mensaje del señor Underhouse en el que me comunica que tiene noticias nuevas. Sin perder tiempo me dirijo a su casa. Aparece Baggs, a quien le propongo hablar en el apartamento de Underhouse y acepta. Gracias a Underhouse logro desembarazarme del pesado policía.

A continuación, me habla de un indio llamado Natawanga que podía ayudarme. Para contactar con él me da una pluma y un mensaje, explicándome que con un arco y una flecha que tendría que encontrar, lograría destruir al malvado indio Narackamous.

Me pongo en camino dirección al almacén de pescado para buscarlos. Cuando llego, la puerta está cerrada, pero con ayuda de un palo que había junto a la puerta y el alfiler del broche que llevaba encima, consigo abrirla.

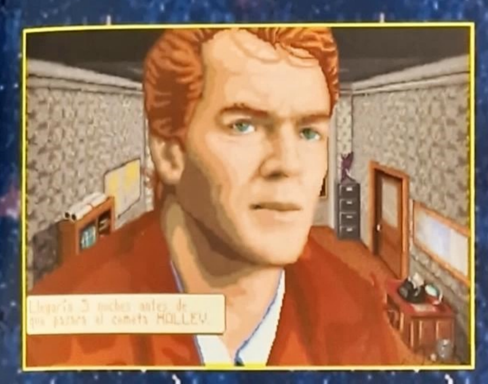
¡Dios mío, lo que mis ojos ven al entrar! Curtis Hambleton yace muerto colgado boca abajo. Encuentro el arco dentro de la chimenea y la flecha bajo un tablón del suelo a la izquierda de la habitación. Ahora necesito la ayuda del indio Natawanga. Para ello, me interno en el bosque y, sobre un tronco cortado, situo la pluma. No me pidáis que os explique cómo, pero me convierto en un lindo pájaro blanco y emprendo el vuelo hasta llegar junto a la casa del indio. Para asegurarse de mis intenciones me hace varias preguntas a las que respondo: "Los Mic Macs", "Yog Sothoth", "1834", "Una estrella" y "Dagon". Tras ganarme su confianza, me da un bote de pintura que, según él, me ayudará en la casa del demonio, que está situada bajo tierra. De repente vuelvo a aparecer en el bosque.

El único lugar por el que puedo descender bajo tierra es el pozo. Así lo hago: desciendo por una escalera, pero las agitadas aguas subterráneas no me dejan avanzar; utilizo el bote de pintura y éstas se calman. Mientras avanzo por la caverna, recogo una lata vacía y otra de ácido. En la siguiente sala, encuentro dos pedernales que me guardo y en un charco de Nafta que hay allí lleno la lata vacía. Unos pasos hacia el sur me llevan a una majestuosa sala en la que se encuentra el poderoso Narackamous. Sin perder un solo instante, vacío la lata de Nafta en el suelo, prendiéndola con ayuda de los dos pedernales y formando un círculo de fuego alrededor del indio. Saco mi arco y le atravieso con la flecha. He acabado con él.

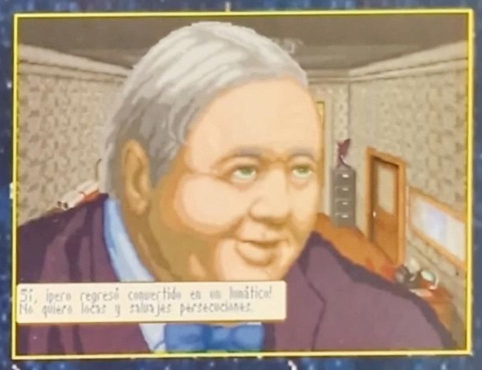
Aparece ante mí la figura de Boleskine que me comunica que debo coger una barca e ir a una isla para acabar con el demonio Dagon. En la misma sala cojo una turquesa, aguamarina y una mariposa. Al salir vuelvo a llenar el cubo de Nafta y voy hacia el puerto. Allí solicito una barca al pescador Bishop, respondiéndo a sus preguntas 2,3,3 y 2.

Al llegar a la isla mencionada recojo del suelo una esmeralda y un rubí, me topo con una puerta cerrada en la que hay que resolver un rompecabezas para poder abrirla. Lo consigo, moviendo dos veces hacia abajo la tercera columna, una vez la cuarta línea hacia la izquierda, luego la segunda columna hacia abajo y para terminar, desplazo dos veces hacia la izquierda la tercera línea.

La puerta se abre y veo una gigantesca







estatua. Trepo para colocar el rubí en el ojo izquierdo y después el aguamarina sobre una de las estrellas que hay en el suelo. De este modo, se forma la estrella de cinco puntas que impedirá que Dagón me destruya.

EL CIRCULO DE PIEDRAS

Al salir me espera una nueva aparición de Boleskine. "Tu lucha contra los dioses no ha acabado" -me dice- y me proporciona un anillo. Me envía a una caverna que habían hecho los adoradores de CTHULHU. Subo a la barca y el viento se encarga de llevarme hasta la entrada del santuario; tengo que encender mi lámpara debido a la oscuridad que hay en el interior. Pronto la recargo con Nafta para no quedarme sin luz durante el camino.

Esquivando los terribles monstruos que hay en la primera sala, paso a la de la izquierda donde hay otros no menos temibles. A duras penas consigo salir andando hacia el norte hasta encontrar en una estancia al joven Webster y a su madre atados a una extraña máquina con la que CTHULHU parece sustraerles la energía de ellos, para poder así materializarse.

Vierto el ácido al suelo, recojo un diamante y coloco en el anillo de Boleskine la esmeralda y en el de Natawanga la Turquesa. Me los pongo uno en cada mano y consigo que aquello no se materialice.

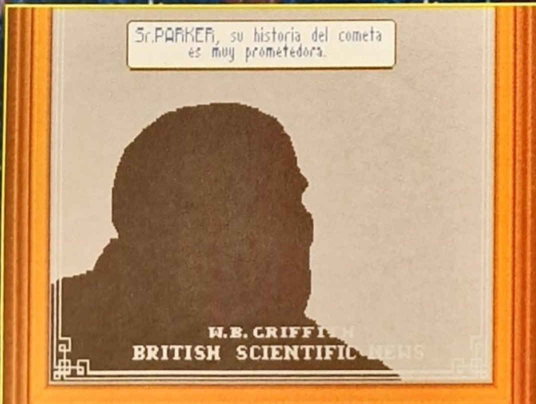
Logro desatar a mis dos amigos, pero mi trabajo no ha finalizado. Boleskine aparece de nuevo para darme los dos últimos consejos: que me dirija al círculo de piedras y que fotografíe el paso del cometa. Intento salir por donde entré, pero la salida está bloqueada por un derrumbamiento. Mi intuición me hace descubrir un pasaje que me lleva justamente al círculo de piedras.

Rápidamente me dispongo a montar mi equipo fotográfico: coloco el trípode, la cámara y porqué no, la mariposa y la lupa sobre el objetivo de mi cámara. Al colocar la lámpara junto a la cámara se proyectan desde la mariposa cuatro rayos de luz de diferentes colores que quedan impresionados sobre cuatro piedras del círculo.

Tengo que desenvolver las placas a toda prisa y hacer la foto justo cuando el cometa Halley aparecezca. A su paso se desprende parte de él y cae justo a mi lado. Lo cojo y en ese momento todo cambia. Parece que se han desatado las fuerzas del mal; algo inimaginable aparece en el círculo central. Sólo sé que tengo destruirlo, así que voy a colocar el pedernal, símbolo del fuego sobre la piedra roja, el aguamarina sobre el azul, que representar el agua, sobre el blanco el fragmento del cometa símbolo del aire y sobre el verde el Diamante, que simboliza la Tierra.

A continuación pronuncio el último de los conjuros y consigo que aquello se desvanezca en el aire. No puedo olvidar las palabras de agradecimiento de Lord Boleskine, quien apareció dándome la enhorabuena y diciéndome unas últimas palabras: "No está muerto lo que yace eternamente". Espero que no sea así y nada vuelva a surgir de las profundidades. Mi agitado corazón no podría resistirlo una vez más...

JESUS HERVAS









- OK Pack Games: THE GREATEST
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA S.A.
- Tarjeta gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, MT-32/LAPC-1, SOUND BLASTER

Los tres últimos éxitos de la casa Virgin son agrupados en este explosivo Pack, donde aparecen programas para todos los gustos que nos permitirán encontrarnos luchando contra una malévola hechicera o estar pilotando uno de los mas sofisticados aparatos de los que surcan el espacio, pasando por encarnar a Paul Atreides de la mítica novela Dune.

NOVELAS, CUENTOS Y TECNOLOGIA

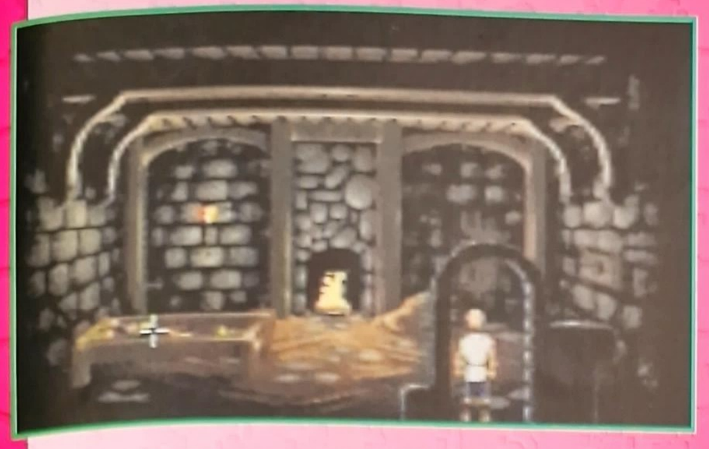
DUNE

En esta época, toda la economía se basa en una especia conocida como melange, la cual posee la facultad de poder acceder al infinito y de este modo acabar con las distancias, permitiendo viajes instantáneos a cualquier parte del espacio.

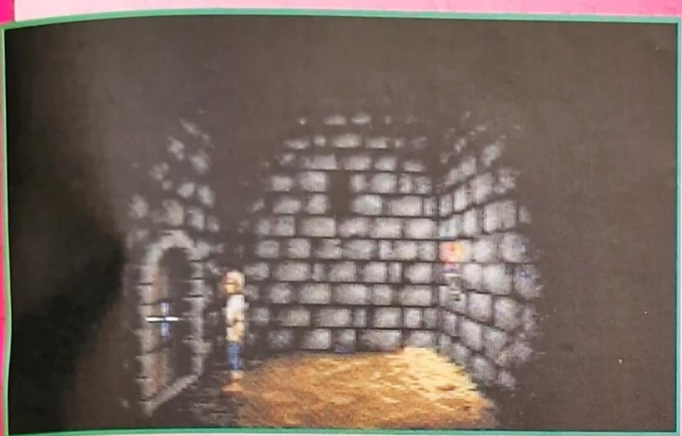
Dicha especia es de una rareza extraordinaria y solo se encuentra en un árido planeta llamado Arrakis, denominado popularmente con el nombre de Dune. En él, habita una extraña tribu de humanoides que sobrevive bajo la desertica superficie. El principal objetivo de esta raza es el obtener agua, fuente de vida y de salud.

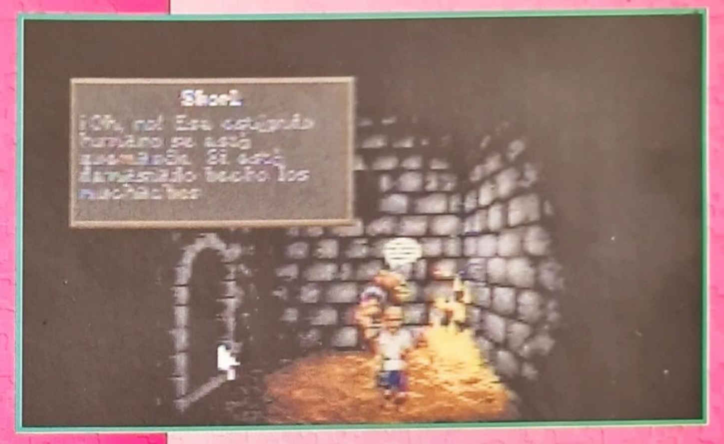
La concesión para la explotación de la melange, había sido durante eras, cosa exclusiva de la casa Harkonnen, pero el emperador decide traspasar los derechos a la casa Atreides, eterno rival de la anterior, de-











sencadenándose una guerra abierta entre las dos familias por conservar la concesión. La casa Atreides se traslada rápidamente a Dune, para así poder controlar la explotación de la especia, y es el mas joven de esta dinastía quien se convertirá en el héroe de la historia, ya que desenvolviéndose en el desolado Arrakis y gracias a los poderes sobrenaturales que ha heredado de su madre, deberá lograr derrotar a los Harkonnen. El juego comienza cuando llegas junto con tu familia a Dune, donde tienes que lograr hacerte con el poder de todas las fortalezas del planeta y así derrotar a los Harkonnen.

El control del juego se realiza con la ayuda de un cursor que ira activando paneles o indicando posiciones sin necesidad de que pulsemos ninguna tecla, por ello es muy importante contar con un ratón para facilitar nuestras acciones. En la mayor parte del juego, contaremos con un tablero de control ubicado en la parte baja de la pantalla y desde el cual tendremos acceso a todas las opciones y paneles informativos. Los desplazamientos por la superficie del desierto los realizaremos en un aparato llamado Omitoptero, que nos llevará volando a cualquier punto que precisemos. Cuando nos encontremos subidos en este singular transporte, el tablero de control sera sustituido por los mandos del aparato que son accionados igualmente gracias al cursor.

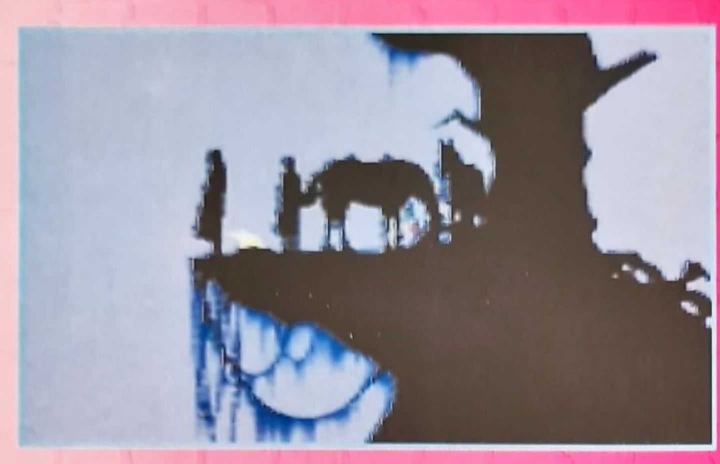
En tu transitar te toparas con el resto de personajes que forman esta historia y deberás interactuar con ellos para poder obtener tus fines. El programa está basado en la versión de la película (por la dificultad que supondría el tener que adaptar la voluminosa versión literaria), y por ello te será de gran ayuda el haber visto dicho film para conseguir tus objetivos en este juego, con el que podras disfrutar gracias a su buen diseño y a su gran facilidad de manejo.

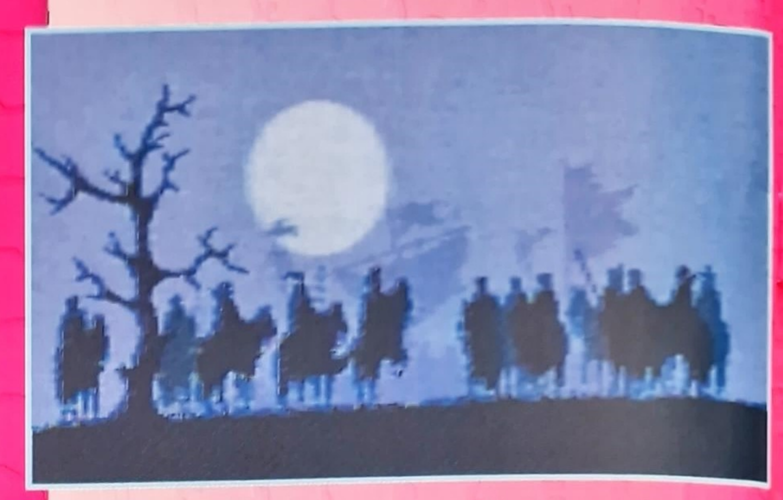
LURE OF THE TEMPTRESS

Cuando te halles deambulando por el pueblo de Turnvale, podrás observar la cantidad de objetos y seres de todo tipo que aparecen por ahí repartidos, dejando en tus manos un enorme abanico de acciones que podrás realizar. Entre las peculiaridades del sistema de teatro virtual, nos encontramos con la enorme propensión que tienen los personajes del juego al chismorreo, lo que te permitirá obtener una gran cantidad de información y pistas para saber por donde guiar tus pasos, la acción intenta parecerse lo mas posible a la realidad, haciendo que estos personajes no se encuentren siempre en los mismos sitios esperando a que tu pases por ahí, sino que por el contrario, se dirigirán a sus asuntos sin pensar mucho en tus necesidades.

Tu personaje es un tal Diermot, súbdito de un buen rey que había pacificado sus dominios y logrando que en todos ellos se respirara un aire de cordialidad. Un día Diermot salio de caza con su rey y cuando se encontraban al abrigo de la lumbre después de haberse extinguido el ultimo rayo de sol, se escucho el trote de un caballo que se acercaba presurosamente hacia la posición en la que se encontraban. Finalmente







el fatigado rocín llego al claro de bosque en donde descansaban el rey y Diermot, descendiendo de la cabalgadura un alterado emisario que traía noticias muy desalentadoras. Al buen rey se le comunico la existencia de una malvada hechicera llamada Selenia, que rodeada por una multitud de malvadas criaturas conocidas por Skorls, había dominado la comarca de Turnvale sometiendo bajo una tiranía sin precedentes a todos los lugareños de esa zona. Estas eran precisamente las cosas que sacaban de quicio al rey y rápidamente subió a su imponente corcel y se dirigió al castillo para reunir a todos los caballeros para derrotar a Selenia. Diermot, sin saber muy bien como y por la enorme velocidad con que se desencadenaron los acontecimientos, se encontró subido en su caballo en medio del combate mas esperpéntico que habían podido ver ojos humanos, en el que las hordas de Skorls masacraban sin piedad al ejército de caballeros. De pronto, la visión de Diermot se nubló y calló del caballo al ser alcanzado por algo que golpeó su cabeza. Cuando recobro el conocimiento se encontraba en una celda desde la que comenzara tu misión, guiándole hasta conseguir acabar con la bella pero a la vez perversa Selenia.

La acción se te mostrara en tercera persona, es decir, podras ver a tu personaje como se desenvuelve en las distintas pantallas del juego como un actor al que indicas lo que debe hacer. Para controlar toda la acción del juego, tan solo precisas del ratón, y las cosas que puedes realizar tales como hablar, manipular objetos o luchar, se te irán mostrando en un lado de la pantalla según sea necesario. El juego es de los que enganchan, debido al sin fin de situaciones comprometidas que tan solo podrás superar haciendo uso de tu astucia, y estos retos, siempre motivan a un buen ludópata como tú.

SHUTTLE

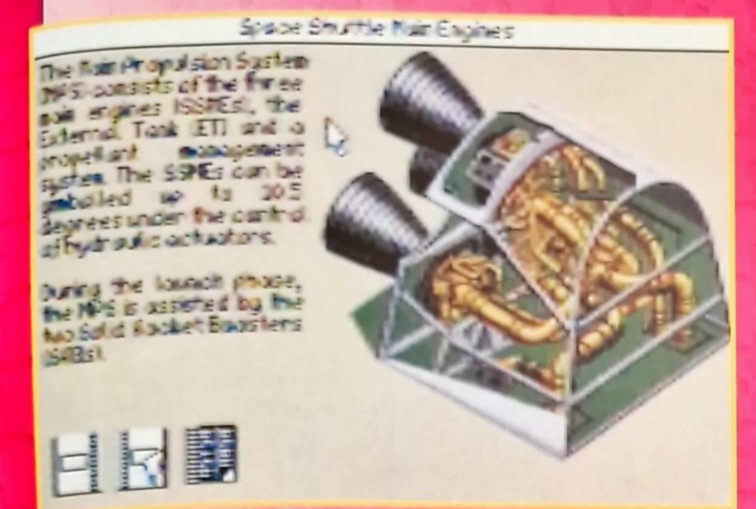
En este juego se nos plantea la posibilidad de pilotar la popular lanzadera espacial como un astronauta más en cualquiera de sus vuelos, ubicandonos para ello en el interior de su cabina y disponiendo con gran lujo de detalle de todos los controles e intrumentos necesarios para maniobrar.

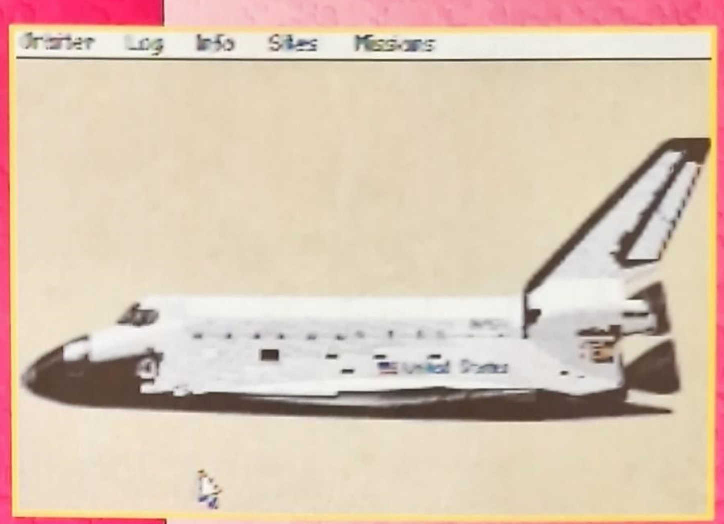
Lo que más sorprende de este simulador (a parte de la elección de la lanzadera como aparato a pilotar), es la increíble precisión con que son mostrados todos los paneles de mandos que posee en su cabina el Suttle, en los que aparecen uno por uno todos los pulsadores, selectores, interruptores, indicadores, luces, etc.. que realmente forman parte de la aviónica de éste ingenio. Esta enorme cantidad de botoncitos necesitan un considerable espacio para su colocación y por ello sería impensable el poder disponer simultáneamente de todos en nuestra pantalla. La solución que se aplica para resolver esta situación, consiste en agruparlos por paneles, tal y como se encuentran dentro de la nave, para que cuando sea seleccionado algún panel, se muestre en la pantalla una parte del este, que irá variando según desplazamos nuestra vista con ayuda del cursor hasta localizar el aparato o control que estábamos buscando.

A parte de los aparatos para el vuelo, también contamos con una serie de menús desplegables que a parecerán al pulsar la tecla <Esc>. Entre ellos encontramos uno denominado Ir a..., mediante el cual podremos localizar rápidamente en los paneles el control que precisemos en un de-









terminado momento. También destaca el menú Opciones, en el que vienen como una especie de macros mediante las cuales se pueden activar funciones de la lanzadera sin necesidad de estar buscando todos los instrumentos necesarios para su ejecución. El resto de menús son: Paneles (que permite acceder a uno de los ocho paneles), 'Ventanas' (orientado a los ajustes de tiempo y al nivel de ayuda), Vistas (que como su propio nombre indica, sirve para mostrar las distintas vistas de la misión) y Diversos (con las típicas opciones de gravar, salvar, etc...).

Hasta ahora he hablado del entorno de simulación, pero el juego también cuenta con un menú principal desde el que se pueden realizar los ajustes pertinentes previos a la misión y solicitar información sobre las distintas secciones en que se subdivide la nave. Desde él son seleccionadas las misiones que deberás desempeñar, las cuales forman la espina dorsal del juego, pues no existe el modo de vuelo libre y siempre que juegues lo deberás hacer desde una misión. Estas misiones vienen perfectamente descritas en el manual y se deben realizar con una alta precisión en el tiempo y en el espacio. En definitiva Shuttle es una buena escuela de futuros astronautas, donde se puede aprender mucho sobre el manejo de complicados dispositivos y sobre la ejecución de precisas misiones fuera de la atmosfera terrestre.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ





OK 86%

Jugabilidad :	87
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	85
Movimientos :	85



LA TR... MUL...

KIT MULTIMEDIA SOUND BLASTER

Distribuido por : CREATIVE LABS, INC.

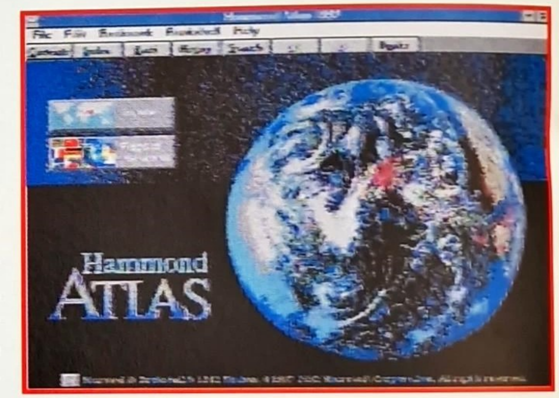
En los últimos meses estamos asistiendo a una oferta exponencial de ordenadores MPC (Multimedia PC) que incluyen tarjeta de audio, CD-ROM, vídeo... Hoy tenemos ante nosotros el Kit Multimedia que nos ofrece la archiconocida casa Creative Labs, un kit que tras instalarlo en nuestro PC, nos hará entrar en un mudo multimedia lleno de imágenes y sonido digital.

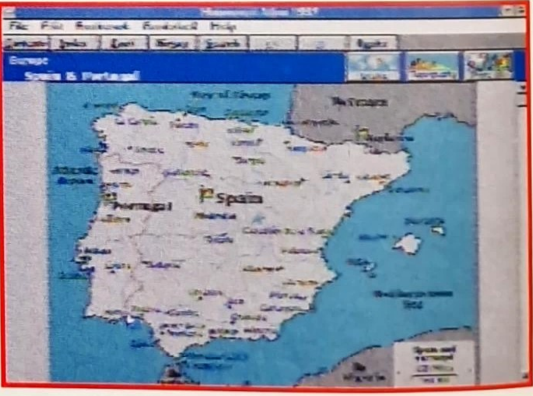
LA INSTALACION

La instalación de este kit no entraña mayor dificultad que la instalación de una disquetera en un PC. Se debe buscar un hueco libre para el CD-ROM del tamaño de una disquetera de 5 1/4" y un *slot* (ranura) libre para insertar la tarjeta de sonido Sound Blaster Pro que cumple con la función adicional de ser la controladora del CD-ROM, ahorrándonos así un precioso *slot*.

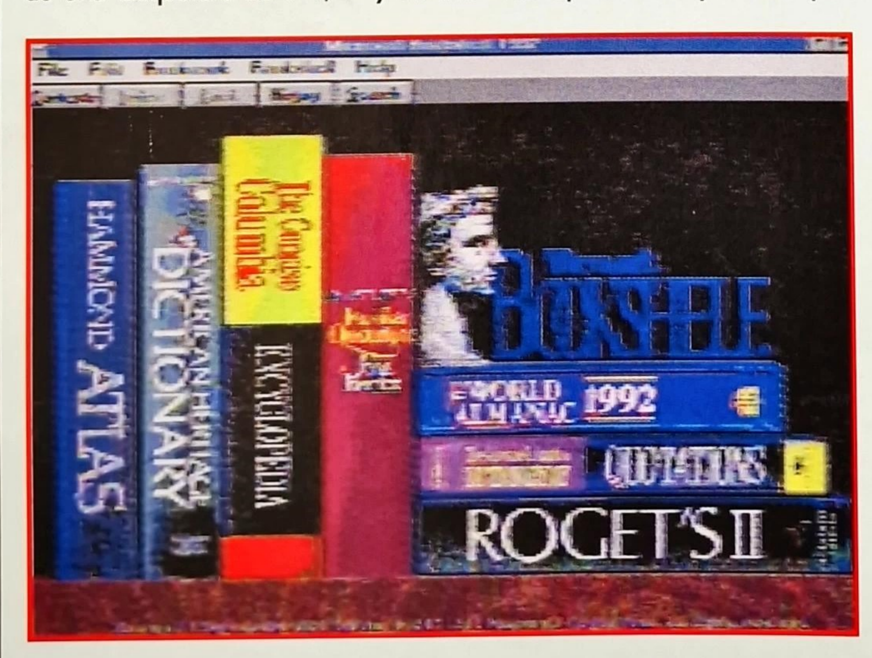
Una vez conectada y colocados los cables según el manual, la instalación del *software* se hace a través un programa INSTALL que incorpora los *drivers* necesarios para manejar a la unidad de CD-ROM como si de un disco duro de sólo lectura se tratase, permitiendo hacer un DIR, copiar archivos al disco duro, etc.

Las aplicaciones y *drivers* para







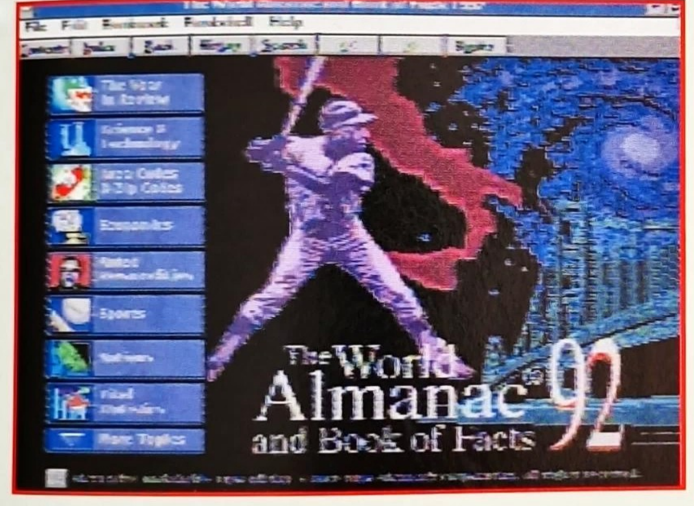


Toda una biblioteca formada por un atlas mundial, un diccionario, una enciclopedia, un libro de citas de famosos y un almanaque de 1992 se hace realidad desde un sólo CD-ROM.

ANSFORMACION

TIMEDIA

Windows 3.1 se incluyen en otro disco de alta densidad cuya instalación es igual de simple.



CONEXIONES PARA TODO

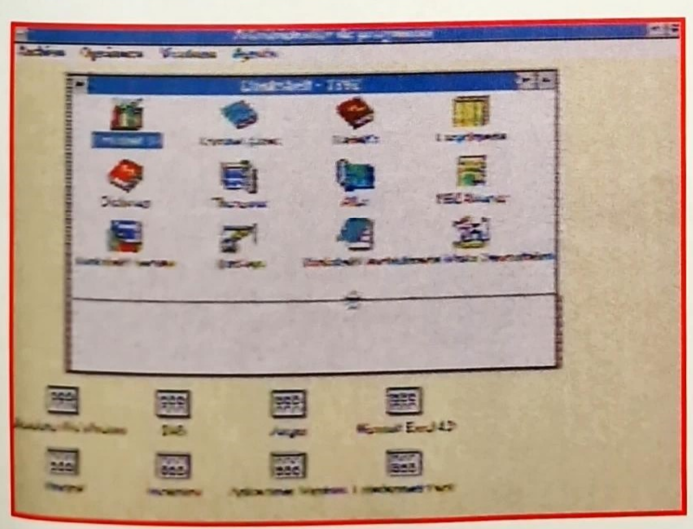
La tarjeta Sound Blaster Pro, una vez instalada, proporciona una entrada para uno o dos *joystick* que se puede utilizar como entrada MIDI comprando un kit por separado. Otras entradas y salidas visibles son la salida de audio para unos auriculares, altavoces o amplificador y un control de volumen junto con un dos entradas, una "Line In" y otra "Mic" para el micrófono.

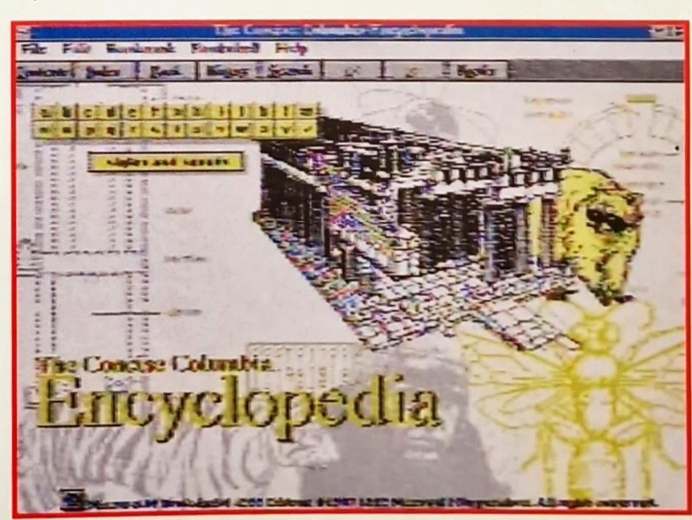
El CD-ROM tiene en su parte frontal un control de volumen totalmente accesible y una salida para auriculares por si queremos utilizarlo como un CD normal para escuchar música.

PRESTACIONES Y REQUERIMIENTOS

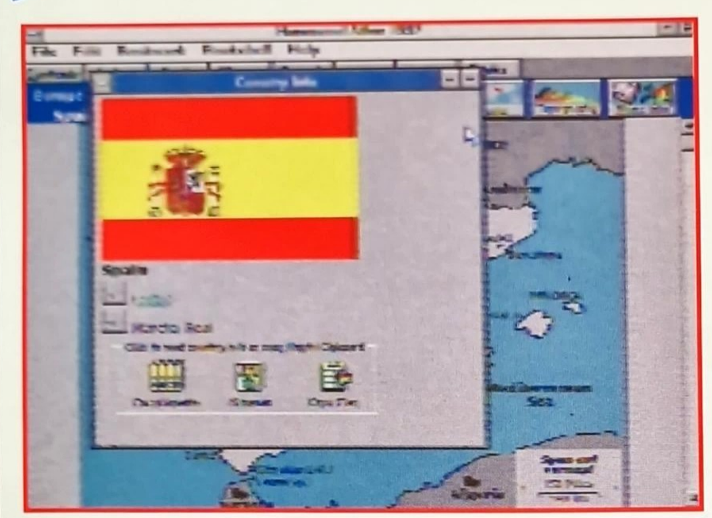
La tarjeta Sound Blaster Pro es totalmente compatible con las versiones anteriores de tarjetas Sound Blaster y ofrece una frecuencia de muestreo de hasta 44.1 kHz en mono y 22.05 kHz en estéreo, lo cual permite crear y reproducir sonido de calidad profesional. La tarjeta dispone además de un amplificador de cuatro vatios por canal que permite escuchar perfectamente los sonidos emitidos a través de unos cascos.

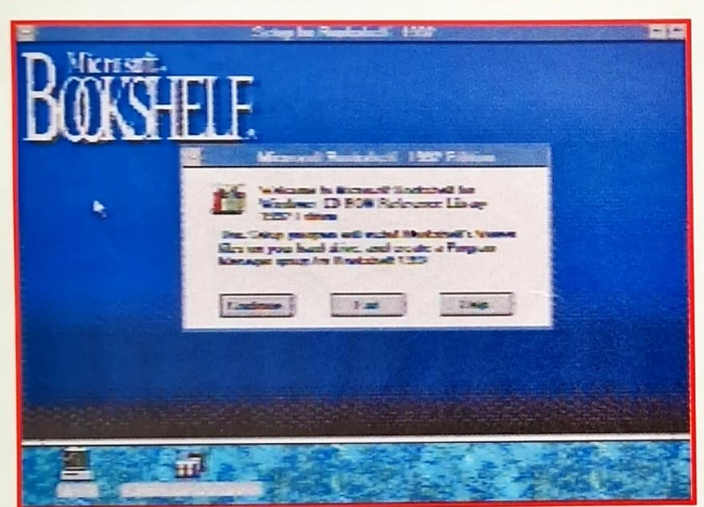
En cuanto al CD-ROM, cumple y sobrepasa las especificaciones multimedia y tiene una capacidad de 540 Mb de infor-

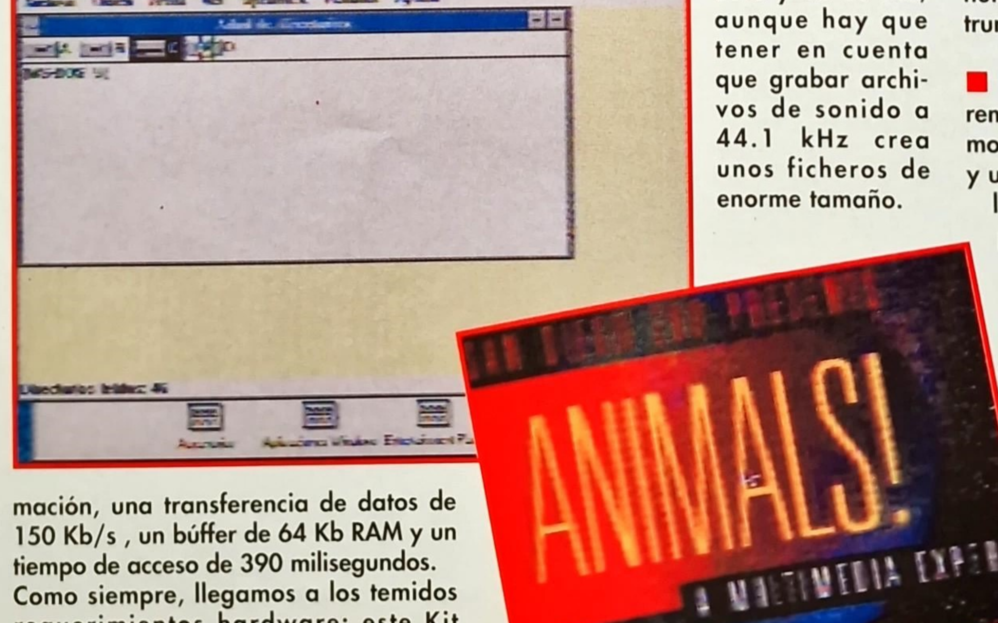




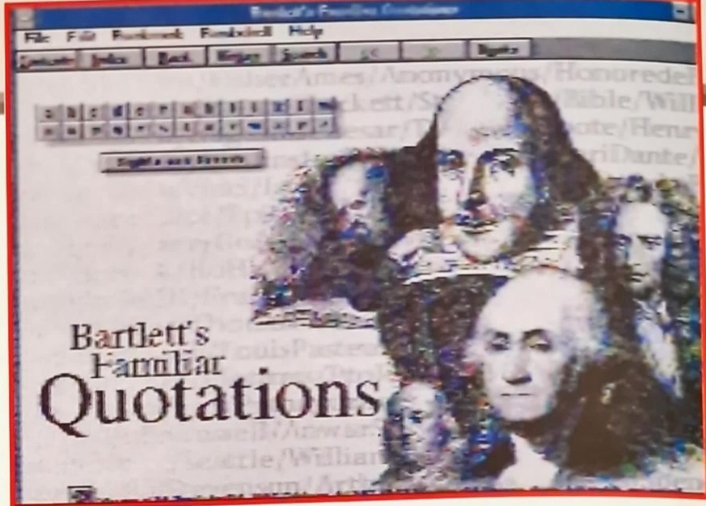
Con Microsoft Bookshelf puedes consultar todos los libros de una forma interactiva al encontarse en el mismo CD-ROM. Así, podrás consultar en el atlas, por ejemplo, un determinado país y después acceder directamente al almanaque en la información del país. Descubrirás su moneda actual, lenguas oficiales, religiones, gobierno, historia, y un sinfín de cosas más.







mación, una transferencia de datos de 150 Kb/s , un búffer de 64 Kb RAM y un tiempo de acceso de 390 milisegundos. Como siempre, llegamos a los temidos requerimientos hardware: este Kit Multimedia necesita un IBM PC o compatible con un procesador 386SX o superior, un mínimo de 2 Mb de memoria RAM, MSDOS o PC-DOS 3.1 o posterior, una tarjeta VGA, 30 Mb libres de disco duro, una unidad de disco de 3 1/2" de alta densidad y un ratón compatible cien por ciento con el de Microsoft. Estas son las especificaciones del manual pero no os asustéis por las necesidades de disco duro ya que el *software* ocupa unas 2 Mb de espacio en el disco duro y no 30 Mb, aunque hay que tener en cuenta que grabar archivos de sonido a 44.1 kHz crea unos ficheros de enorme tamaño.



PROGRAMAS PARA DISFRUTAR

■ **SB VOICE EDITOR**: Con este programa podrás crear y modificar ficheros de voz utilizando un micrófono conectado a la tarjeta de sonido. El programa permite también crear ficheros comprimidos y mezclar diferentes archivos para conseguir el resultado final deseado.

■ **SBTALKER:** Este programa permite leer, aunque con acento inglés, documentos de texto en ASCII. El programa incluye el Dr.Sbaitso, con el que podemos conversar y contarle nuestros problemas como si de una visita la médico se tratase.

■ **FM INTELIGENT ORGAN:** Con este programa podemos utilizar nuestro teclado como si de un teclado musical se tratase para tocar melodías, ritmos... El *software* incluye una opción de aprendizaje que nos enseña a tocar numerosas canciones con múltiples instrumentos y ritmos.

■ **CD-MUSIC PLAYER:** Si queremos escuchar un CD musical no tenemos más que introducirlo en el CD-ROM y utilizar este programa que nos habilita las funciones típicas de cualquier reproductor de CD como reproducción, búsqueda de canciones, pausa, volumen, etc.

■ **MMPLAY:** Este programa permite crear presentaciones multimedia mezclando animaciones y sonido, además de poder incluir música FM, voz digitalizada y sonido CD.

■ **TITULOS EN CD:** Si vas a comprar este Kit Multimedia deberás preguntar las variedades que tienen ya que el

software en CD-ROM que incluye, varía de unos kits a otros para satisfacer a diferentes consumidores. En nuestro caso el kit incluía los siguientes títulos: Microsoft Bookshelf For Windows, The Slectware System, Creative Sounds By Prosonus, Jones In The Fast Lane, Sherlock Holmes-Consulting Detective, SLS introductory Games in English y The Animals. Cabe destacar que el precio de todos estos títulos comprados por separado supera el propio precio del Kit Multimedia.

El CD Microsoft Bookshelf es un conjunto de libros que incluye un libro de citas de famosos, un atlas mundial completo que incluye música y pronunciación de las diversas ciudades, un diccionario de términos, un almanaque de 1992 con todo tipo de información (clasificaciones deportivas, actualidad mundial, historia, etc.) y una enciclopedia multimedia con explicaciones animadas y narradas de viva voz. La gran ventaja de tener todos estos libros en un único CD es que se puede ir de uno a otro fácilmente; así si estamos viendo el mapa de Francia en el atlas y queremos saber que tipo de gobierno tiene actualemente podemos conectar fácilmente con el almanaque y la enciclopedia pulsando un sólo botón que nos traslada a la información adecuada rápidamente.

EL título SelectWare incluye centenas de demostraciones e información sobre diversas aplicaciones, entre las mas vistosas están todas las demostraciones de aplicaciones MPC, que nos puede servir como una guía para futuras compras de títulos en CD.

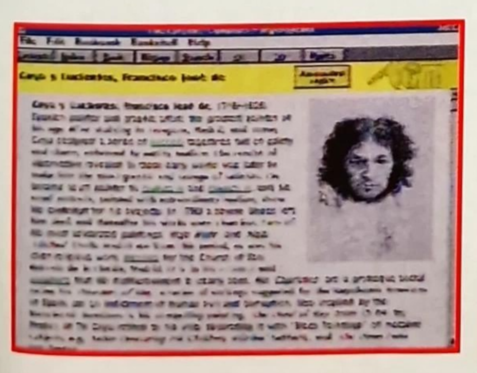
Para demostrar la calidad del CD-ROM en cuanto a audio se ha incluido el título Creative Sound que incluye infinidad de archivos de música MIDI, WAV e incluso múltiples canciones con sonido CD.

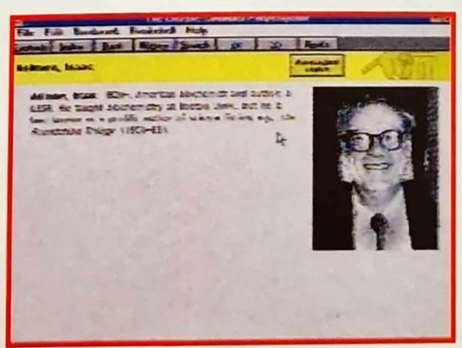
El juego en CD Jones In The Fast Lane es un juego de tablero para uno o varios jugadores en el que cada uno debe luchar por conseguir fama y fortuna en la vida, el juego incluye digitalizaciones en movimiento y todas las conversaciones son en inglés hablado. Otro de los juegos incluidos en este kit es el CD Sherlock Holmes. En este juego asumimos el papel del famoso detective debiendo investigar tres misteriosos casos. Hay que destacar que la versión en CD no se parece en nada a la versión que hay en disquetes ya que aprovecha muy bien las posibilidades del CD-ROM, el juego incluye secuencias animadas de video con diálogos hablados lo cual hará que a más de uno se le caiga la baba al ver tal derroche de medios.

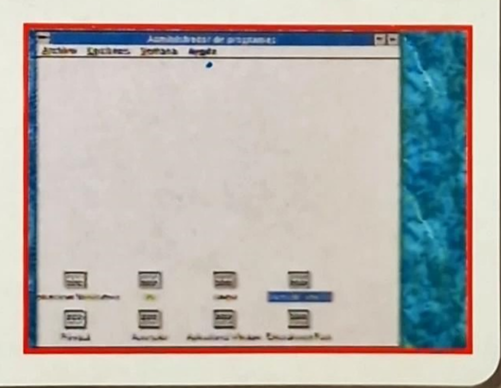
En el lado educativo nos quedan dos títulos incluidos, el CD SLS Introductory Games y The Animals. El primero es un CD que incluye diversos juegos para aprender inglés, en el que debes ir seleccionando los objetos que oyes por los altavoces de la Sound Blaster, el segundo CD. The Animals, es una completa visita al zoo de San Diego en EEUU, que incluye una extensa información de todos los animales: una completa gama de fotografías de todos los animales, de su entorno y por último una amplia colección de imágenes de video narradas por los altavoces sobre los diversos animales. Tras seleccionar, por ejemplo, al oso panda, veremos una película con sonido de este animal y oiremos una narración del guía del zoo.

En resumen, este kit es toda una apuesta de la casa Creative Labs que se hará imprescindible para todo aquel que quiera introducirse en el mundo MPC (Multimedia PC) actualizando su antiguo ordenador y dotándole así de las posibilidades de escuchar sonido e imágenes digitales con todas las posibilidades que ello conlleva.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









NUESTROS ELEGIDOS Del mes

RANKING

1



DUNE II (The Battle for Arrakis) (Virgin Games/ Arcadia)
La Especia Melange provoca de nuevo una de las guerras más descomunalmente sangrientas en el universo. El emperador dicta que Dune será de aquel que más especia coseche y dice que todo vale para ello.

2



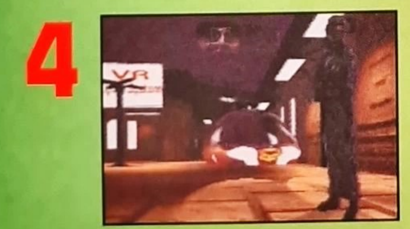
COBRA MISSION
(Megatech/Proein)
Una lucha contra los malos para salvar a estas buenas y agradecidas damas, que harán soñar a más de un lector.

3



CYBERRACE
(CyberDreams/Dro Soft)
Una carrera futurista llena de lucha y acción en la que dirigirás una nave equipada con la última tecnología.

4



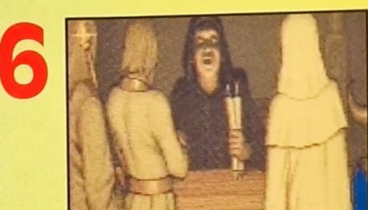
SYNDICATE
(Bullfrog/Dro Soft)
Escenarios futuristas extremadamente cuidados sirven de fondo a la mayor batalla del mundo.

5



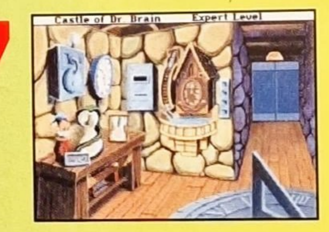
SPACE QUEST 5
(Sierra/Erbe)
Roger Wilco vuelve al ataque con la intención de ascender en su carrera galáctica y gobernar un superdestructor espacial.

6



EYE OF THE BEHOLDER III
(SSI/Dro Soft)
Esta vez tienes que salvar a una aldea de las terribles garras de un tirano y luchar contra mayores peligros.

7



CASTLE OF DR. BRAIN
(Sierra/Erbe)
Un juego de juegos para todos aquellos a los que les gusten las pruebas de ingenio como: *puzzles*, programación de robots y muchos otros.

8



GALACTIX
(Cygnus/Pit Bull Soft)
A bordo de tu nave espacial, tendrás que eliminar las hordas de alienígenas al mas puro estilo arcade.

9



COHORT II
(Impressions/Proein)
Miles de hombres esperan tus órdenes como jefe de los ejércitos romanos para que aplastes a las oleadas bárbaras.

10



SLEEPWALKER
(Ocean/Erbe)
El mejor amigo del hombre debe salvar a su amo de todos los peligros que se derivan de su peligroso sonambulismo.


Disney's
La Bella y la Bestia
Disney
SOFTWARE
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: (91) 458 16 58
Distribuido por:
INFOGRAMES
© Disney